LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

20

Juego encarte
Mini Car Wars

BIMESTRAL ■ 300 Pta.



PEGANDO FUERTE

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía

Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frio acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es **el juego de rol de La Tierra Media**, el mundo creado por **Tolkien**, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.
Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerias y
especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65



SUMARIO

Lider 20
Diciembre 1990

Director:
Eduard García Castro
Redactor Jefe:
Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción:
Javier Gómez
Delegación Madrid:
Pepe
Redacción:
Joan Parés, Xavier Salvador, Ignasi Solé, Andrés Asenjo, Luis Serrano y Jordi Zamarreño.
Portada:
Arnal Ballester.
Ilustraciones:
Albert Monteys, Juan Antonio González, Alex Fernández.
Colaboradores:
Armando Antoñano, Jesús Mª Cortés, Manuel Martínez, Pedro Olarte, Tomás Olarte, Xesca Guasp, Ricard Ibáñez, Susana Hortelano, Ignacio Sánchez, Alejo Cuervo, José Beltrán, Joaquín Micó, Karl Klobuznik.
Maqueta:
Gisela Oliver.
Edita:
EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilá Planas -tesorero-, Mª Asunción Vilá Planas -secretario-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª, 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Fotocomposición:
Libertype, S.L.
Casanova, 55-57,6º, 08011 Barcelona
Publicidad:
Manuel Martínez
Suscripciones:
Paquita Mestres
Imprime:
Hurope, S.A.
Recared, 2, - Barcelona.
D.L.: B-8358-86
Tirada:
10.000 ejemplares
Nº Suscriptores:
1.056

EL ESTADO DE LA AFICION

La Taberna del Poney Pisador en Alcalá de Henares



Desde esta localidad madrileña nos llegan ecos de este club que parece que viene muy, muy fuerte. El Club de Juegos y Ocio "La Taberna del Poney Pisador" nace de la articulación de diversos grupos de aficionados que pululaban por Alcalá, y gracias al apoyo de la Federación Alcalaína de Estudiantes. Cuenta ya con más de 30 miembros y juran que juegan y ganan a cualquier cosa. Además de destrozarse a hachazos, tiros y lásers a cada momento, tienen un montón de proyectos en agenda: colaborar en la revista (muchas gracias), montar partidas de rol en vivo, así como organizar las primeras jornadas de rol, simulación y estrategia en Alcalá (adelante). Si queréis jugar por correo o entrar en contacto con ellos por cualquier otro motivo, éstas son sus señas: Club de Juegos "La Taberna del Poney Pisador", F.A.E., Casa de la Juventud Av. del Val, 2. Alcalá de Henares (Madrid). Tel. (91) 880 68 91, (91) 881 42 92.

La llamada del Role en Cádiz

Nuevo club de rol en Andalucía, concretamente en Cádiz, formado actualmente por 10 personas pero abierto a nuevas incorporaciones. Por 200 pesetas mensuales o 2.400 al año puedes jugar a



La Llamada de Cthulhu (con su módulo Cthulhu Now), Star Wars, RuneQuest, El Señor de los Anillos y James Bond. Otra de las actividades del club, aunque aún está en fase de proyecto, es editar un fanzine propio. Si deseas más información puedes escribir a: Danny Pedrera Quintana, Av. Fernández Ladreda, IX, Portar 5º, 4º C. 11006 Cádiz.



Las hordas de Valencia

Hasta nosotros han llegado noticias de la ampliación de plantilla del Club de Rol Horda, dedicado a todo tipo de juegos de rol y, como ellos mismos declaran, con buenos equipos de Blood Bowl. La gente de Horda nos comunica también que han decidido aceptar miembros del sexo femenino en el seno de su entidad, anuncio que nos hace contemplar dos posibilidades: estos muchachos andan escasos o realmente eran un pelín arcaicos como confiesan en su carta. Interesados/as en contactar con Horda escribid a: Manuel Chirivella Viña c/ 131 nº 43, 46182 La Cañada (Valencia).

Sadistic World, ludoadictos madrileños

La gente de este club de la capital se declaran como los más entusiastas ludoadictos de España, lo que no es poca cosa. Sadistic World juega a RuneQuest, La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Traveller, James Bond y Star Wars en rol, así como wargames, Platoon, The Russian Campaign y



France 1944, sin olvidar uno de los temáticos más celebrados, el Blood Bowl. Disponen de local propio y su radio de acción es la zona sur de Madrid y pueblos de los alrededores. El deseo de Sadistic es contactar con clubs de toda España, especialmente con el club Aquelarre, e incorporar nuevos miembros (preferiblemente menores de 16 años). Su dirección es: Carlos Reolid Tercero, c/ Codorniz nº 3, 4º D. 28047 Madrid. Tel. (91) 461 92 95.



El Hobbit descarriado de Cáceres

Desde Extremadura, más concretamente desde Navalmoral de la Mata, llega el Hobbit Descarriado, un nuevo club de rol dispuesto a contagiar a toda Extremadura con su enfermedad rolera, y para ello amenazan con un campeonato lúdico. Estamos con vosotros en el esfuerzo de extender el vicio del juego por todos los rincones de la península. Si queréis saber más sobre esta gente no tenéis más que dirigir vuestras cartas a: Aurelio Javier Muñoz Mateos, c/ Pérez Viñeta nº 2, Navalmoral de la Mata (Cáceres).



Fenris en Basauri

Desde Vizcaya nos llegan unos cuantos "palos" por parte del club Fenris, más en concreto de Julen Díaz, miembro de Fenris, ya que la carta está escrita a título personal. Bueno en verdad no está bien que hablemos de "palos", ya que Julen deja bien claro que su crítica es constructiva y personal, cosa que a nosotros nos parece muy interesante y positiva. Julen nos pide que ampliemos la gama de módulos, ayudas y artículos a otros juegos, y nos da su opinión sobre las portadas, que para su gusto no responden al mundo lúdico. Recogemos tus críticas que tendremos en cuenta en la medida de lo posible. Además de colaborar en mejorar la revista, Fenris aprovecha para ponerse en contacto con otros clubs, y en concreto para saludar a Manu del club Valhalla. Su dirección es: Kareaga Goikoa nº 85 1º B, tel. (94) 440 37 28. Basauri (Bizkaia).



SOUTHERLAND



HIGHLANDERS

ASOCIACION DE JUEGOS

DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

Southerland Highlanders en Bilbao

Otro club más en Bilbao. Aunque ya lleva un año funcionando y haya participado en las jornadas de Bilbao de este año como colaboradores, ésta es la primera noticia que tenemos de ellos. El club está formado por un grupo de 6-7 amigos de edades en torno a los 18 años a los que les gustan los juegos de rol simples como Ars Mágica, Rolemaster, Megatraveller, Space 1889... aunque también juegan a AD&D, RuneQuest, El Señor de los Anillos, La Llamada de Cthulhu, Star Wars, Marvel SH, Batman, etc. Además de todos estos juegos de rol, practican los temáticos, diplomáticos y wargames. Si deseáis poneros en contacto con ellos escribid a: Apdo. 1.640, 48080 Bilbao (Vizcaya).

Red Dragon's en Córdoba

Parece que la fiebre lúdica se extiende rápidamente por Andalucía pues aquí tenemos un nuevo club fundado en Córdoba. Los dragones rojos se dedican con todas sus fuerzas al rol, aunque están abiertos a nuevas experiencias. Por ahora sus juegos son: Star Wars, El Señor de los Anillos, RuneQuest, La Llamada de Cthulhu y D&D. Si queréis entrar en el club o cualquier otro tipo de información podéis llamar al (957) 484 667 y preguntar por Jordi, o mandar vuestras cartas a: Club Red Dragon's, Antonio López Serrano, Av. Barcelona nº 16 5º F. 14010 Córdoba.



Gollum en Málaga

Y otra novedad más desde Málaga, la formación del Club Gollum (que ellos califican como "el genuino") compuesto por más de 20 miembros que se reúnen en el Círculo Filatélico de Málaga para convertirse en fieros guerreros o sesudos investigadores. Su especialidad es el Machiavelli, pero también juegan al Civilización o al Russian Front, entre otros. En rol abarcan todo lo publicado en castellano y AD&D y Rolemaster. Están interesados en contactar con otros clubs para intercambiar material, o adquirirlo, referente a reglamentos para Tres Dimensiones. Si estáis interesados poneos en contacto con: Antonio Muñoz-Quintana, Círculo Filatélico y Numismático, c/ Granada 34 2º. 29015 Málaga.



Dead Masters & the PJ's en Sant Boi

Desde aquí cerquita nos llega una inquietante y retadora carta,



COMUNIKADO 20

Este –ya os habréis dado cuenta– es un número muy especial. Aparte de significar «dos veces diez Líder» (así contaban los macedonios de Alejandro a los persas que se pulían en cada batalla), trae maqueta nueva: las viejas secciones de siempre se ordenan de otra manera, que creemos es mucho mejor. Sirva de muestra el «quiosco» en el que se ubica este communikado, o «las audaces ilustraciones de las secciones fijas», que diría nuestro editor.

Pero también trae un equipo remozado. ¡Por fin tenemos un director! Eduardo García cuenta con un currículum lúdicus envidiable, amén de una más que regular resistencia a la cerveza; dos cualidades que le convirtieron en el candidato más apropiado para el título. No es cierto que tuviese que sacar su Stormbringer (made in Albacete) para convencer a los demás candidatos de que él era el mejor. Fue elegido por unanimidad por nuestro equipo, del que ya forman parte Javier, Carlos, Manolo y Susana. No es porque seamos nosotros, pero somos un equipo estupendo.

El contenido está a la altura de las circunstancias. Queremos destacar, y destacamos, un importante dossier sobre la actual situación del juego en España. Y hablando de tal tema, como veréis en otro lugar de Líder, hemos de deciros que las JESYR han quedado aplazadas, suponemos que hasta la primavera del 91, por causas ajenas a la voluntad de todos (y Saddam Hussein no tiene nada que ver, palabra). Pero no temáis, habrá Jornadas.

Remozadamente vuestra,
La Redacción

sino leed como se autodefinen Dead Masters & The PJ's: «Somos (y eso ya es mucho decir) el más mejor, el que mayor presupuesto y socios tiene y, por supuesto, el único club de rol de Sant Boi". Estos chicos tan modestos aseguran jugar a Cthulhu, El Señor de los Anillos, Warhamer, Paranoia, Traveller, 2300 AD, RuneQuest, Star Wars y D&D. Si estáis interesados en contactar con ellos para intercambiar material o por cualquier otro motivo su dirección es: Aptdo. Co. 49, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Tel. (93) 661 85 58 (David), (93) 652 24 60 (Xavi).

Fistandantilus en Sant Feliu de Guíxols

Otro club de rol a orillas del mediterráneo, el club Fistandantilus de Sant Feliu de Guíxols. Cthulhu, El Señor de los Anillos, Star Wars y James Bond son sus especialidades. Si deseáis poneros en contacto con ellos por cualquier motivo, éstas son sus señas: Benjamí Moreno i Torres, c/ Alcalde Patxot 40, 17220 St. Feliu de Guíxols (Girona). También podéis llamar al (972) 820 629 y preguntar por Jordi.



FISTANDANTILUS



«Por suponido que sí» en Palma de Mallorca

Desde Mallorca nos llegan noticias de los delirantes "Por Suponido Que Sí" (la etiqueta no es gratuita, basta con leer su increíble fanzine). El club está formado por 50 másters y un gran número de jugadores por lo que les es imposible aumentar sus miembros, pero están interesados en comunicarse con otros clubs. Si os pica la curiosidad podéis escribir a: Club de Juegos de Rol "Por Suponido Que Sí", c/ Francisco Fiol y Juan 3, 6º 2ª. 07010 Palma de Mallorca (Baleares).



El último dragón de Córdoba

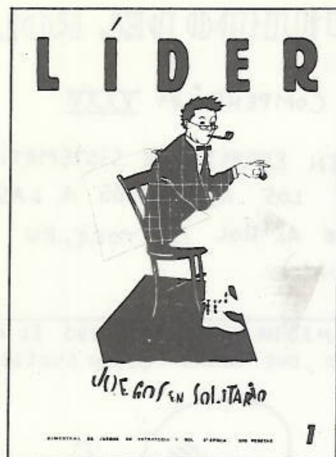
Desde Andalucía nos llega esta carta que nos habla de un nuevo club formado en Córdoba por cinco osados aventureros. Cuando ocupaciones más prosaicas no lo impiden, se dedican a jugar a La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Star Wars y D&D. Su objetivo más inmediato es organizar un torneo en el instituto donde estudian. Si estáis interesados o deseáis ayudarles en su empeño, poneos en contacto con ellos (sobre todo si sois de Córdoba) para intercambiar opiniones, ideas... Su dirección es: Antonio Miguel Montserrat García, c/ Damasco 21, 1º 3ª. 14004 Córdoba. Tel. (957) 414 295 (Antonio), (957) 410 576 (Dionisio).

No somos de Lugo

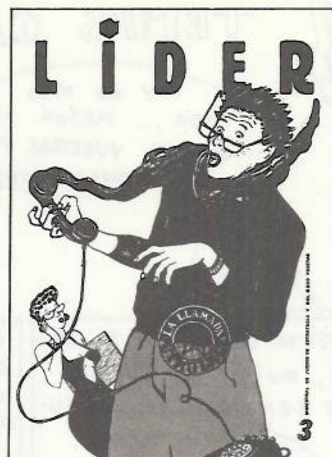
Nos llega una nueva carta del club Juegos Fatuos corrigiendo un error de bulto que cometimos en un número anterior. Lo sentimos. La queja se refiere a la no publicación de su anagrama y, lo que es más importante, al desfase geográfico que tuvimos. Juegos Fatuos no es de Lugo como habíamos afirmado, sino de Valencia. También nos informan de la creación de nuevas sedes del club en otras ciudades pero, como ellos mismos explican, "desgraciadamente en Lugo, no". De momento está funcionando una nueva sede en Madrid. Su dirección es: Juan Ignacio Burriel, c/ F. García Lorca B1, 4º 2ª. Majadahonda 28220 Madrid. Tel. (91) 638 22 59, preguntad por Juan. Otras ciudades donde se están poniendo en marcha sedes son: Castellón, Murcia y Jaén. Si deseáis más información contactad con Juan Ignacio de Juegos Fatuos Madrid.

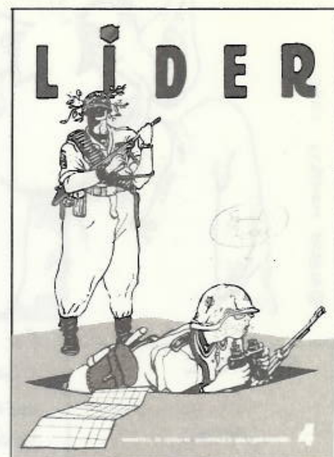
Los Intocables en Majadahonda

Llena está esta localidad madrileña de roleros. Los Intocables está formado por 13 amigos que llevan reunidos ya más de tres años alrededor de la mesa y los dados. Juegan a casi todo lo que huela a rol, aunque, como todos, tienen sus preferidos: AD&D, Advanced RuneQuest, Rolemaster, Marvel, Cthulhu, MERP, Warhammer, Mech Warrior, Robotech, Paranoia, James Bond, Star Wars, Traveller y Cthulhu Now. El principal motivo de su carta es que van a abrir un segundo local y necesitarían más personal (es un mensaje especialmente dedicado a los Majariegos). Si queréis comunicaros con los Intocables escribid a: Bruno Ubeda, Urb. Delta 17, 2A, Majadahonda 28220 (Madrid) o a Vicente Granado, Urb. Delta 16, 2B●

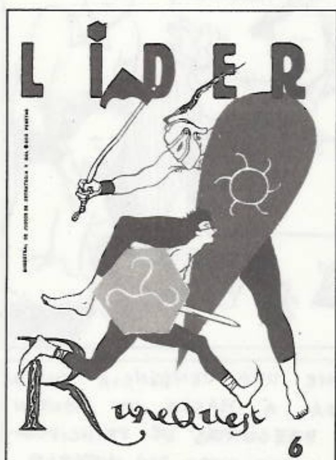

LÍDER
JUEGOS EN SOLITARIO
1

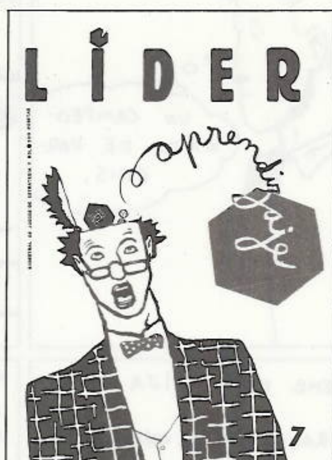

LÍDER
Diplomacia
2


LÍDER
3


LÍDER
4


LÍDER
FLAT TOP
5


LÍDER
RuneQuest
6

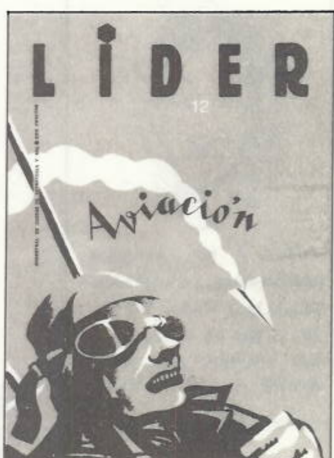

LÍDER
aprendizaje
7

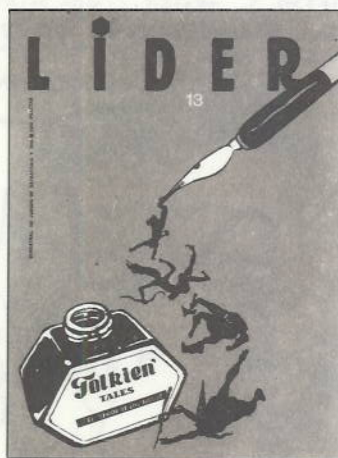

LÍDER
8


LÍDER


Frente del Este
(II)


LÍDER
11
Napoleónicos


LÍDER
12
Aviación


LÍDER
13
Tolkien
TALES


LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL
Todos los juegos


LÍDER
15
JUEGOS
DEPORTIVOS


LÍDER
JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL
STAR WARS
EL JUEGO DE ROL

EL TIO TRASGO PRESENTA:

TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL



HOY: MONSTRUOUS COMPENDIUM XXXV

(O: INTENTO MAS BIEN ESTUPIDO DE SISTEMATIZAR A GRAN PARTE DE LOS ASISTENTES A LAS JESYR, POR LA PARTE QUE AL ROL LE TOCA, EN TRES CATEGORIAS DEFINIDAS.)

SUJETO I



DESCONOCIMIENTO ABSOLUTO DE LO QUE ES UN JUEGO DE ROL. ESTABA BUSCANDO UNA ZAPATERIA, SE PERDIÓ Y ENTRO EN LAS JESYR.

EL SUJETO ENTRA EN EL RECINTO, RUIDO DE DADOS, GENTE SENTADA, LA CONCLUSIÓN ES OBVIA:



CONFORME SE VA ACERCANDO DESAPARECE SU CERTEZA Y CRECEN LOS INTERROGANTES...



A MEDIDA QUE VA PASANDO EL RATO, DOS COSAS PUEDEN SUCEDER:



A-) QUE QUEDE FASCINADO POR ESO QUE LLAMAN DOL (¿O SERA MOL?).
B-) QUE PROCURE ENTERARSE DE QUE CLASE DE TERAPIA SE LLEVA A CABO AHI DENTRO.

SUJETO II



JUEGA A ROL CON CIERTA REGULARIDAD. ASOMBROSA FACILIDAD PARA PASAR DEL LIBRO DE REGLAS. ES EL PRIMER AÑO QUE ASISTE A LAS JESYR

NO TIENE HORA FIJA

(GENERALMENTE ES UNA VISITA POCO MAS QUE CASUAL).



TIENE UNA TENDENCIA ENFERMIZA A HACER UN MONTON DE PREGUNTAS DE PRINCIPIANTE, RECIBIENDO SIN NOTARLO CALIDAS MIRADAS POR PARTE DE NIVELES VEINTE Y SEÑORES DE LAS RUNAS.



CUANDO SE SIENTAN EN UNA MESA A JUGAR SUELEN SER DE LOS QUE PROVOCAN EL DESCONCIERTO CON UN SISTEMA DE JUEGO REALMENTE ROMPEDOR.



SUJETO III

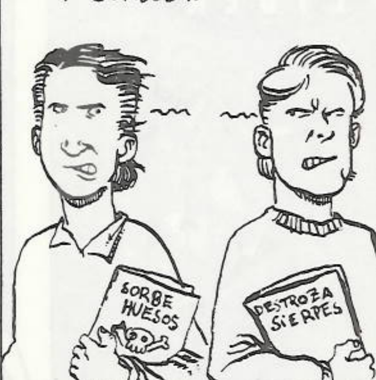


NO CONCIBE SU VIDA SIN EL ROL. VIENE A LAS JESYR INCLUSO DESDE ANTES DE QUE SE CELEBRARAN. ES UN FANÁTICO DEL SISTEMA DE JUEGO DE [redacted] (1) PERDERIA LA VIDA ANTES DE SALTARSE UNA COMA DEL LIBRO DE REGLAS.

A ESTE NO SE LE VE LLEGAR, POR EL SIMPLE HECHO DE QUE SIEMPRE LLEGA EL PRIMERO Y SE VA EL ÚLTIMO (ES PARA ÉL UNA SANTA OBLIGACIÓN). TIENDEN A ADOPTAR UN TONO MISTERIOSO.



SE ORGANIZAN EN COFRADIAS QUE INVARIABLEMENTE EDITAN UN FANZINE (QUE SUELE SER EL MEJOR FANZINE DE ROL). LOS NOMBRES SON ESCOGIDOS CON RECATO Y SUTILEZA.





(1) → BONITO NUMERO UNO COLOCADO EFICAZMENTE CON EL FIN DE AHORRAR SIMPATICAS POLEMICAS. LEASE DD, RQ O LO QUE SE QUIERA.



¿Al Fin D&D?

Resuenan otra vez los tambores de guerra, y el pater dragón nos hace saber, en los inconfesables dungeons, que ha conseguido evadir y deshacer el temible habitáculo lleno de música celestial donde ha estado atrapado y aprisionado forzosamente durante cuatro largos años.

El intrépido licenciatario, en justa junta, va a intentar aquello de a la tercera va la vencida.

En la Feria del Juguete de Valencia, en febrero del próximo año, se espera confirmar este magno acontencimiento. ¡Adelante, te esperamos! A falta de confirmación oficial lanzaremos a nuestros espías e investigadores a obtener información. Mucho ha cambiado el panorama del juego de rol. Con D&D serán once colecciones distintas de juegos de rol, con una previsión que se eleva a la veintena durante el próximo año.

¿I+D en rol?

La ecuación mágica de investigación más desarrollo no es sólo presente para las grandes multinacionales. Entre los minúsculos equipos que representan los editores en nuestro país, hemos comprobado que de una forma muy natural se da gran importancia a este aspecto, con una dedicación especial tanto a las nuevas líneas o colecciones de juegos, como a su calidad, su impacto e interrelación como elemento y bien de tipo cultural.

En Joc Internacional están buceando en tres proyectos de envergadura. El primer aspecto es el impacto cultural de esta actividad lúdica que se desarrolla con vigor. El segundo, el inicio de una nueva línea de juegos para elevar el nivel lúdico proyectándolo a un público más amplio. El tercero, la búsqueda de nuevas temáticas y sistemas o mecanismos de juego, recuperando e integrando los avances conseguidos con la capacidad de creación y cultura autóctona. Estos pro-

RANKING

JUEGOS DE ROL
Puntos otorgados: 5.968
Juegos puntuados: 34

1.º	El Señor de los Anillos	1.857 =
2.º	La llamada de Cthulhu	865 =
3.º	Runequest	735 +
4.º	Advanced D&D	520 +
5.º	Star Wars	410 –
6.º	James Bond 007	230 =
7.º	Rolemaster	218 +
8.º	Traveller	198 –
9.º	D & D	176 +
10.º	Paranoia	150 =
11.º	Megatraveller	148 +
12.º	Marvel Super Heroes	106 =
13.º	Pendragon	90 +
14.º	Ars Magica	80 –
15.º	Teenage. M.N.T.	62 +
16.º	Space 1889	60 +
17.º	Príncipe Valiente	58 –
18.º	Space Master	56 +
19.º	Elfquest	40 +
20.º	Warhammer	38 –

JUEGOS TEMATICOS

Puntos otorgados: 2.712
Juegos puntuados: 41

1.º	Space Hulk	452 +
2.º	Blood Bowl	436 +
3.º	Heroquest	370 –
4.º	Civilization	276 +
5.º	Imperium	180 +
6.º	Red Empire	160 +
7.º	Talisman	90 =
8.º	Advanced Heroquest	86 +
9.º	Junta	70 +
10.º	Diplomacy	64 =
11.º	Circus Maximus	60 +
12.º	Kremlin	40 +
13.º	Imperium Romanum II	36 +
14.º	Empires in Arms	34 –
15.º	Speed Circuit	30 =
16.º	Football Strategy	26 +
17.º	King Maker	20 =
18.º	Brittania	20 +
19.º	1820	18 +
20.º	Rail Baron	18 +

Hemos recibido algunas críticas referentes a la inclusión de Battletech en los Temáticos, en este ranking ya lo incluimos en los Wargames. Los ganadores de los últimos dos meses han sido: José Díez Calzada, de Tarragona y Ernest Conill Güell, de Barcelona.

Acordaos de escribir o llamar al Tel. (93) 439 58 53 para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

WARGAMES

Puntos otorgados: 2.550
Juegos puntuados: 59

1.º	Battletech	560 +
2.º	Cry Havoc	286 –
3.º	Harpoon	264 +
4.º	Third Reich	128 +
5.º	Preussisch-Eylau	108 +
6.º	Squad Leader	96 –
7.º	Johny Reb	94 +
8.º	Serie Europa	92 +
9.º	Russian Cpg	90 +
10.º	ASL	80 +
11.º	Tokio Express	72 +
12.º	Harpoon Capt Ed	70 +
13.º	Gulf Strike	60 +
14.º	Ambush	58 –
15.º	Blue Max	48 +
16.º	Omaha Beaxhead	46 +
17.º	Flat Top	42 –
18.º	Red Army	40 +
19.º	Civil War	40 +
20.º	Edelweiss	34 –

yectos, conjutamente con el asesoramiento de un equipo de traductores de gran calidad, son actualmente la gran esperanza de Joc Internacional para conseguir una innovadora iniciativa completamente dedicada a la afición de nuestro hobby.

Sólo contra la oscuridad

De nuevo llega a las tiendas un nuevo módulo en solitario de La llamada de Cthulhu, esta vez se trata de manejar, interpretar, e intentar mantener vivos a... ¡4 personajes!

¡Adiós Lion Rampant, hola White Wolf!

En efecto, gracias a la fusión de Lion Rampant y White Wolf Publishing, contamos a partir de ahora de un amplio catálogo con el que disfrutar. En él no faltan las novedades de ambas (ahora una) empresas: un módulo multiuniverso fantástico. La grata noticia se agranda con el anuncio de Central de Jocs de representar en exclusiva dicho catálogo.

City Tech ¡Destroza la ciudad olímpica!

CityTech es el segundo juego de la serie BattleTech que proporciona el combate entre unidades convencionales (tanques y la sufrida infantería) y BattleMechs en un contorno urbano. Esta es la versión española del juego y por fin la tenemos entre nosotros, los amantes de BattleTech.

Code of Bushido

Avalon Hill nos vuelve a amenazar con una extensión del ASL: Code of Bushido. Los tan ansiados japoneses hacen su entrada en el universo Squad Leader. ¿Habrá algún amante el combate táctico capaz de resistirse al encanto de las islas del Pacífico? Si odavía no es suficiente, ¿qué te parece si además se incluyen las reglas de desembarco?

Es la gran oportunidad de abandonar la vieja Europa y sumergirse en el exótico Oriente.

Desert Shield

Los chicos de Victory Games han dado nueva vida a su Gulf Strike, que se había convertido en histórico. Aseguran que es un seguimiento total y exacto de este "candente" conflicto.

Los alicientes son muchos: sacar de Kuwait al "señor" Saddam Hussein que se ha aferrado como una lapa; mantener al "Imperialismo" yankee fuera del Golfo; ver cómo maniobran juntos dos "antiguos enemigos"; o, tan sólo resolver el conflicto antes incluso que sus protagonistas.

Rifts, la novedad de Palladium Books

Rifts es un nuevo y completo juego de rol que combina ciencia ficción y fantasía mágica en un espectacular mundo del futuro. El juego es apto también para jugar de la forma más sencilla posible con personajes de otros juegos de rol de Palladium, incluyendo entre otros Teenage Mutant, Ninja Turtles, Heroes Unlimited, Robotech, Beyond the Supernatural y Palladium Fantasy RPG. El juego ha aparecido en Estados Unidos el pasado mes de agosto, y su éxito ha sido tan grande (10.000 copias en tan sólo tres semanas) que el pasado mes de septiembre ya ha habido una reedición. Palladium no quiere esperar demasiado para completar el juego con nuevas ayudas por lo que tiene previsto lanzar el Fitf Source Book en diciembre o enero del año próximo. Esta no es la única novedad de la marca norteamericana, ya que su nuevo catálogo incluye 8 nuevos vídeos de Robotech, cada uno de ellos con tres episodios completos. La primera cinta aparecerá por estas fechas y la segunda entrega a principios de 1991.

1[as] Jornadas de Rol y Simulación en Santander

La gente del Club de Rol y Simulación "The Veiled Society" tienen previsto organizar hacia finales de octubre y principios de noviembre las primeras jornadas dedicadas al juego en la capital cántabra; como no nos ha llegado más información al respecto a la hora de cierre de la edición, que los interesados llamen a su presidente por si aún están a tiempo:

"The Veiled Society"
Gerardo Prieto
Tel.: (942) 23 28 38

Aniversario de la Casa del Mig

El día 13 de este mes tendrá lugar la celebración del primer Aniversario de la Casa del Mig, uno de los centros que más iniciativas y actividades han realizado para fomentar y extender el sano vicio del juego en la ciudad de Barcelona. Para esta ocasión tan señalada se han programado una serie de actividades entre las que destacan partidas de rol en vivo ambientado en la Cataluña de la Edad Media, y la presentación del juego de rol demoníaco-medieval "Aquelarre" por parte de su autor, Ricard Ibáñez.



¿Qué pasa con las JESYR?

Líder

La obligación de la revista es, como todos bien sabéis, informar. Habitualmente, la información que se ofrece está encaminada a proporcionar satisfacción al lector (inmediata o "a disfrutar en breve"), pero por desgracia no siempre puede ser así. No hay ninguna duda de que la noticia del aplazamiento de las JESYR V, las del 90, es una noticia que va a dejar helados a la mayoría de los que nos leéis. Ya no quiero ni hablar de los que, además, os lo habíais montado todo para venir a disfrutar del puente a Barcelona ... Pero es un hecho.

Ante un hecho inamovible como éste, caben (y se van a dar) distintas reacciones. Lo que sin duda nos va a embargar a todos, va a ser una gran tristeza por no haber podido celebrar un quinto aniversario como la ocasión se merece. Esta tristeza, para los que son más pasionales, va a ir sin duda teñida de rabia. Rabia, disparada contra los organizadores, contra el ayuntamiento, contra los patrocinadores, contra las revistas, contra los clubs de Barcelona (los que son de fuera), contra los otros clubs de Barcelona (los que son de aquí), contra el Real Madrid, contra el gobierno, contra el Papa de Roma, contra la droga (que no falte) ... Y es normal.

Pero lo que no sería normal es que, pasada la tormenta de decepción inicial, no supiéramos reponernos y seguir adelante para que, cuando se celebren, sean las mejores que nadie (insisto, nadie) haya podido imaginar. Porque un bache nos debe dar ánimos, no excusas para revolcarse en el barro.

Personalmente, me voy a tomar una cerveza leyendo la nota oficial. Luego marcaré en mi agenda una semana para despotricar contra todo el que "huela" a organización, ensañándome viciosamente con el que parezca más culpable. Pero al fin y al cabo, volveremos a estar disponibles para lo que haga falta. No somos tantos (ni tan imbéciles) como para tenernos que hundir unos a otros.

Desde la Redacción, las más sinceras disculpas para los que se habían animado a venir por las notas aparecidas en nuestra revista. Nosotros también nos lo habíamos creído.

Eduard Garcia

Ludocentre

Estimados amigos:

Después de un largo paréntesis volvemos a ponernos en contacto con vosotros para ampliar el primer avance que sobre las V JESYR os hicimos en julio.

Las V JESYR tendrán lugar durante el mes de Marzo de 1991. Las fechas previstas son los días 16, 17, 18 y 19. El espacio en que está previsto realizar las jornadas es Las Reales Atarazanas de Barcelona. Durante las próximas semanas recibiréis información complementaria para facilitar vuestra participación.

Estas fechas, atípicas por lo que suponen de pérdida de cita anual con la afición al mundo del juego, vienen impuestas por un criterio global de mejora cualitativa de las JESYR.

La situación coyuntural de Barcelona, inmersa en un proceso urbanístico con ocasión de las Olimpiadas y sometida a una fuerte demanda de grandes espacios para actos culturales, ha hecho imposible disponer para el año 1990 de un local que reuniese las condiciones idóneas de amplitud e infraestructura.

Valorando las nuevas fechas, éstas permiten optar a un magnífico local y a una climatología más benigna que en fechas otoñales, lo cual permitirá ver cumplido un viejo propósito de las JESYR: realizar actividades de las mismas al aire libre. Todos estos factores atraerán muy probablemente una mayor cantidad de público.

Esperando que sepáis disculpar las molestias que este cambio de fechas pueda suponer, os saluda atentamente.

Comité Directivo JESYR

Joc Internacional

El retraso de las V JESYR ha sido un duro golpe para las ilusiones de esta afición tan abnegada que ya tenía preparadas sus maletas para 1º de noviembre.

Para nosotros también. Somos parte de la afición y con ella progresamos o retrocedemos. El aluvión de publicaciones programado se ha quedado sin la base promocional que tenía prevista. Toda nuestra visión de publicación anual ha quedado herida. Hemos tenido que reaccionar, casi con violencia, saludando la publicación de las tres nuevas colecciones (Aquelarre, Stormbringer y Paranoia) y postergando 7 módulos para el próximo año.

Joc Internacional promovió y estuvo en el centro de la organización de las 1as JESYR, y después siguió colaborando estrechamente con la organización asumida por Ludocentre. Al volver de vacaciones y conocer que se nos había retirado el local previsto –que era nada menos que el pabellón olímpico S. Jordi– tomamos la difícil decisión de proponer el retraso hasta la próxima primavera. Mediados de diciembre no permite viajar a muchos estudiantes por la proximidad de las primeras evaluaciones y es demasiado tarde para presentar novedades. Las tiendas están en la vorágine navideña y les es un gran transtorno esta época.

En cambio las consultas que hemos realizado en los estamentos amateurs y profesionales de la afición indican que la primavera es la mejor época.

La actual propuesta de Ludocentre de aprovechar el puente de San José –19 de marzo– representan en extremo unos días favorables que a pesar de los dolores de cambio, sólo van a repercutir en la amplitud de las jornadas.

Sólo decir que los invitados, tanto Greg Stafford como Duccio Vitale, han comprendido esta situación de fuerza mayor, y se han mostrado dispuestos para venir el 16, 17, 18 y 19 de marzo próximos.

Francesc Matas

Fin

Si para vosotros no ha sido suficiente claro, detallaremos más indicando que, teniendo siempre en cuenta que se buscaban locales de gran envergadura: a) las Atarazanas (1er candidato) estaban de "Remodelación-Preolímpica"; b) el Palau Sant Jordi (2º candidato1; era la sede prevista hasta el verano), está vacío pero... justo después han concedido que se juegue un partido de Hockey sobre hielo ¿Os imagináis lo que hubiera sido el "gaming on ice"?; c) en el Palacio de los Deportes, hay concierto; d) en la Sala Anexa del Palau Sant Jordi (si, es algo que existe y se ve que es bastante gordo), examen del British Institute; e) etc. (Información obtenida de una entrevista con Ferrán Arbós, Dirección de Ludocentre).

La Redacción

Cuna del wargame

Origins nació con el wargame. Al subir la marca del rol, nació *GenCon* en Lake Geneva City, arropada por la pujante TSR y su D&D. *Origins* no estaba dispuesta a declinar e integró el rol con su *DRAGON CON*.



Greg Stafford en el stand Chaosium.

La combinación está resultando muy eficaz y patente la vitalidad de los jugadores de ambas temáticas. Un invitado de honor fue Tom Clancy que repartiéndose en una modesta mesa y en conferencias, estuvo al alcance de sus fans.

La entrada al hotel en Atlanta era normal, hasta llegar al hall donde se veían proliferación de tertulias, con jóvenes ataviados de las más inhóspitas formas. Discurrir por las inmensas salas, ya era perderse en una especie de laberinto o nube imaginaria de juegos, juegos y juegos que sólo eran superados por las hordas de entusiastas jugadores. Al intentar ir a la habitación encontraas gente vendiendo, comprando e intercambiando juegos en todos los pasillos. En ocasiones los ascensores se colapsaban... por los juegos!



"Play-tester" de New World-AH-explicando la prueba del juego a Gabriel.

Gabriel González Pavón se trajo una maleta vacía porque ya sabía el truco de los intercambios y las subastas en estas convenciones norteamericanas. Al salir necesitamos dos maletas y cinco bolsas, y no éramos ninguna excepción sino la regla.

La sala de subastas daba envidia de repleta de reliquias que estaba. Y paecía todo un gran intercambio, donde la compra y la venta era más bien un trueque y un favor que se hacían los jugadores entre sí. En la sala comercial, el juego convertido en preciosa mercancía, mantenía la tensión al

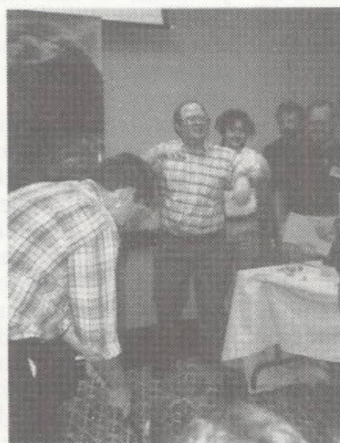


Aniversario del centenario de Lovercraft.

rojo vivo. Como se aceptaban las últimas novedades, por el poderoso baremo de observar cuántos juegos tomaban su destino bajo el brazo de sus ávidos usuarios. Todas las marcas estaban representadas. A destacar el decano Avalon Hill, con todo su equipo de creativos y "palytestings", completamente al servicio de los aficionados. En frente GDW, ocupadísimo yendo y viniendo de sustanciosas conferencias. El Stand más grande, el de FASA con maquetas de Techs y su Shadowrun. Cerca estaba TSR. Los texanos de Steve Jackson Games peleaban con vigor con sus innumerables colecciones de bolsillo. Un pequeño stand con la firma



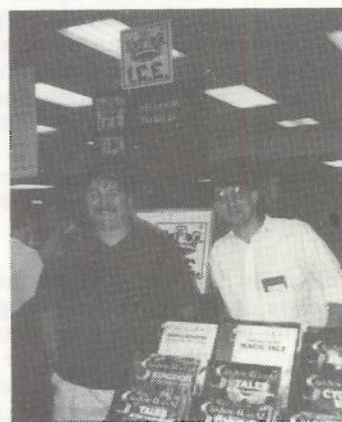
Stand de WEG.



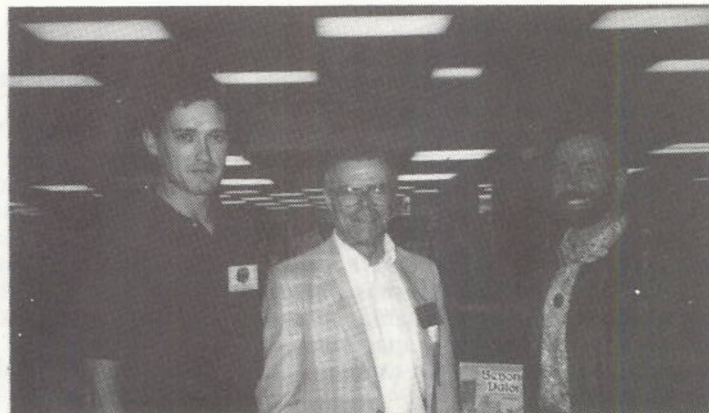
Sandy Petersen, en el centro.

de Gary Gigax, pero sin la presencia del mítico creador de D&D. Chaosium, repleto de novedades, aferrándose a sus últimos vasos de la Miskatecnic U., y de su apreciado "Kit" con pegatinas del parking de esta famosísima universidad, diplomas, tarjetas y blocs de notas. West End Games, vestidos de imagen, encumbrados en su Star Wars e intentando descender dominando el Olimpo y el mundo con su TORG. En ICE jugaban Silent Death y todo lo que podían. El enjambre de aficionados era lo que daba seriedad a su desenfrenada actividad lúdica.

Dragon Con/Origins es un paraíso lúdico. El próximo año se realizará en Baltimore, en la cuna de Avalon Hill, y LIDER no va a faltar.



A la derecha, Pete Fenlon de ICE.



De izquierda a derecha, Gabriel González, Tom Shawf –vice presidente de AH– y Francesc Matas.



En la mili también se juega al rol

¿Qué hacer si este domingo te ha tocado un molesto servicio de "saneamiento", con el que ya has cumplido en el peor de los casos a mediodía, y estás más que harto de ver la cara del cantinero? La solución, más que obvia para vosotros, asiduos lectores,... ¡el juego! (si alguno de mis compañeros de "dungeon" de cuando vestí de verde en Tarragona me está leyendo, un saludo).

Parece que unos amigos roladictos, han vencido la perplejidad de sus mandos y han hecho una amplia campaña de difusión y promoción del juego de rol en su acuartelamiento, la Base Militar de Sotomayor, en Almería. Destinados en el SERRES (Servicio del Recreo Educativo del Soldado) de su cuartel, servicio encargado de organizar actividades de ocio, José Carballo y Fernando Castañeda dieron gran publicidad a este tipo de juegos, obteniendo una considerable respuesta de gran parte de los 3.500 soldados de la guarnición (de hecho dicen que consiguieron llamar la curiosidad hasta de algunos mandos).

Aprovechando la buena acogida, organizaron una presentación del juego de rol Star Wars. Esta se inició con la proyección de la película El Retorno del Jedi, para continuar con la distribución entre los asistentes de trípticos y pósters facilitados por Joc Internacional. A continuación se habló sobre los juegos de rol en general, se explicaron someramente las reglas de Star Wars y se jugó una breve partida de demostración.

Así, consiguieron desbordar la sala habilitada a tal respecto, formaron árbitros nuevos y consiguieron que se adquiriese bastante material, aunque a la postre resultase insuficiente para atender la gran demanda. A destacar que, entre las suscripciones de su biblioteca, se encuentra nuestra revista, LIDER.

En lo que nuestros "profetas" no tuvieron el éxito esperado fue en un concurso de habían organizado para árbitros y jugadores, pero es que el servicio es el servicio... y si te toca cocina te pierdes irremisiblemente tu semifinal.

Como anécdota, señalan que la única oposición con la que se encontraron fue que alguien arrancó un cartel que anunciaba una partida de Cthulhu al confundirlo con propaganda de una secta satánica.

Según parece, nuestros activos soldados están tramando un ataque similar en la Casa de la Juventud de Almería. Esperamos que nos mantengáis informados de todas vuestras actividades.





DESAFIOS

Deseo jugar por correo a Platoon. ¿Alguien se dedica a ello? Escribid a: Carlos Reolid Tercero. c/ Codorniz, n.º 3, 4.º D. 28047 Madrid.
P.D. Que posea reglamento.

A la Escuadrilla Británica X del grupo Almogavars:
Por la presente, yo el Commandant de la Jasta 5 de Sturmtruppen os reto, británicos, a combate singular entre nuestras dos unidades para vengar la muerte de nuestro antiguo Commandant (que en Gloria esté). ¡Morderéis el polvo!
Viva el Emperador Guillermo II. Por la Gloria del Kaiser. En la fecha JESYR, 1917.



MERCADILLO

Vendo juegos de Avalon Hill 1776 y Asalto aéreo a Creta y Malta, nuevos, sin usar. También los cambio por Flat Top.
Mi dirección es: Antonio Navarro Castro. Travesía de la Estrella n.º 3, 3.º. Narón, La Coruña. C.P. 15407.

Queridos amigos. Vendo nuevos:
(A.H.) Beyond Valor + Yanks.
(A.H.) The Longest Day.
(The Gamers) August Fury.
Mi dirección es: José Miguel Viciana Mercía. c/ Villagarcía, 20, 10.º D. 28011 Madrid.
Llamad por las tardes.

CENSO DE CLUBS-NOVIEMBRE 1990

HADES REALM
DRAGON, CLUB
Carlos Andrés Pérez
941, 236907 Vara del Rey, 51
4A
26002 LOGROÑO

HEROES
Carlos Martín Pineda
Av. De la Independencia 26 5C
28700 SAN SEBASTIAN
REYES
MADRID

HEROE CLUB
Antonio del Campo Ruiz
Anillas 34.
Apartado correos 59.052
28080 MADRID

HISTOREX
Alberto Cordón Alvarez
987.511329
Apartado de correos 26
24000 BEMBIBRE
LEON

INGEL DUNGEONS
& DRAGONS
Tomeu Cassanyer Bastaró
971.232943 Ps. Ecuador, 6
07014 PALMA DE
MALLORCA

KNIGHTMARE CLUB
Melchor Prada González
Av. Cayetano del Toro, 5 7B
11610 CADIZ

RYBALION
Fernando Moreno Barrano
91.2564643
Ps. Marqués de Zafra, 21
28029 MADRID

THE LORD OF THE
DUMMIES
Antonio Jesús León Nieto
Ctra. Almadén, 7,
BQ. B. ESC. A. 34
14007 CORDOBA

DRAGON MASTERS JR.
Orlando Jiménez Martínez
San José, 16, E.2, 3 B.
28921 ALCORCON
MADRID

WARMICE CLUB DE ROL
Francisco J. Campos Romera
C/París 69 1 1&
08904 HOSPITALET
BARCELONA

GOBLINS CLUBS
Raul Hidalgo Garrido
941.238352 Av. Navarra, 8-10
26001 LOGROÑO

APWRYM
Jaime Mañas Ruiz
94.4629865
Av. Carlos III 17 7 dch.
48920 PORTUGALETE
VIZCAYA

LOS INMORTALES, CLUB
Juan J. Rodríguez Valdés
981.248645
C/Angel Sendre, 30 6 izq.
15007 LA CORUÑA

NIVEL 36
Jesus Córdoba Martínez
Algeciras, 7 4C
14013 CORDOBA

LEGEND
Pedro O. Espinosa Breen
981.201080
San Vicente de Paul, 13
15002 LA CORUÑA

GRUMOLL
Jordi Falgueras González
93.4320527 C/Almería, 52 ent
3
08014 BARCELONA

ARIOCH
Pedro José Manzano Martínez
Ave Maria, 2, 4 1
07120 SON SARDINA
MALLORCA

PANZERDIVISION
NIVELUNGEN
Luis R. Sánchez Aldeguer
C/ Triunfo Ed. Triunfo, 2 4
30003 MURCIA

LANCELOT
Cristian Baitg Schreiweies
Juan Ripoll Trubat, 23 7
07003 MALLORCA

BLOOD & STEEL
Jesús García Díaz
981.311402
Carretera de San Juan, 16 3
15404 EL FERROL
LA CORUÑA

TITAN
Miguel R. Sopena Humanal
96.3313155
Serra D'Agullent, 18, 9
46008 VALENCIA

OPERACION MERCUR
924.318056 Av. Juan Carlos I,
Ed. Roma A 51
06800 MERIDA
BADAJOZ

ALMOGAVERS
Albert Boada Abad
93.3514940 Ps. Maragall, 199
08026 BARCELONA

SCION WARRIORS
Javier Braro Etxezuri
III bloque 4 3C
03500 BENIDORM
ALICANTE

GLAUCO CLUB
Benicarló, 29, 1 p.8
46020 VALENCIA

LOS LOCOS DE RIVENDEL
Luis Mariano Cabriaga Monte
Ikea, 12 1G
48940 LEIOA
BIZCAIA

LA TUMBA DEL DRAGON
NEGRO
Juan A.Maucera Medina
Av. Cayetano del Toro, 8 2 H
11010 CADIZ

CROMLECH
Carlos Diaz Sandoval
986.415727
Av. Barcelona, 15 4izq.
36203 VIGO
PONTEVEDRA

RAISTLIN
José Beltrán Escavy
967.222348
Av. España, 41 11 F Ed. Covirco
03002 ALBACETE

TARANTELA
Eduard García Castro
93.2137255
Torrent de les Flors, 149
08024 BARCELONA

TOL HITHBAR
Eduardo Saez de Cabezón
941.225129
Gonzalo de Berceo, 8 2A
26005 LOGROÑO

ALTER EGO
Luis López Lafuente
Pedraforca, 27 3 1
08033 BARCELONA

DARK ELF
Miguel A. Méndez Rodríguez
957.256851
Poeta Muhammad Iqbal, 1, 6D
1410 CORDOBA

BALARAUKO
Rafael Pérez
91.2439000 C.M.D.C. Seneca,
s/n.
28040 MADRID

KOBOLDS NOIS, CASAL
JOVES SANT MARTI
David Gómez
Selva de Mar, 215
08020 BARCELONA

LOS 7 MAGNIFICOS
DEL ROL
Gorko Justo
943.283884
Virgen del Carmen, 14 3 B
20012 SAN SEBASTIAN
GUIPUZCOA

COMPAÑIA LIBRE, LA
Emilio Muñiz Muñiz
985.356960
Acabal y Rato, 6 1 dch.
33201 GIJON
ASTURIAS

CASAL INFANTIL XALET
DEL CLOT
Josep Aluja de Barri
Pz. Valentí Almirall, s/n.
08026 BARCELONA



ACIES
Francisco Navarro
976.642624 Pl. Mártires, 17
50510 NOVALLAS
ZARAGOZA

ALPHA-ARES
Ramón Reig
Ali Bey, 44 cntr. 2
08013 BARCELONA

AQUELARRE
Alejandro Zarzalejos A.
91.4765394
Av. Manzanares, 200, 8E
28026 MADRID

AFA
Ricardo Martínez Lacal
976.
Camino de las Torres, 19, 12A
50008 ZARAGOZA

DAGON
Antonio Polo Montilla
Grupo Manuel Sagrado, 8
14013 CORDOBA

AVALON
Jesús Caraballo Bautista
964. Orfebres Santalínea, 21
12005 CASTELLON

AVRES-BREST
Kepa Bis Lladó
94.4432360
Juan de Garay, 21, 6 dch C
48003 BILBAO
VIZCAYA

BILLARES
Ignasi Solé Vidal
93.2312217 Sicilia, 212, 5, 1
08013 BARCELONA

ATLANTES SCJE
Antonio Nolasco León
928. Urb. Las Torres, B.16, IA3
35010 LAS PALMAS DE G.C.

COMPAÑIA BLANCA
Angel Guitarte Bulls
96.3417861 Dr. Serrano, 11p4
46006 VALENCIA

COMPAÑIA FRANCA
Emilio Muñiz Muñiz
985.356960 Fuerte Viejo, 7, 5Izd.
33201 GIJON
ASTURIAS

DIRLEWANGER
Damián Moragues García
952.214364 Ps. Reding, 21, 3 dch
29016 MALAGA

ESTRATECNICA
Carlos Peydro Garcia
965.867246 Cuenca, 11, 2C
03500 BENIDORM
ALICANTE

DRAC VERMELL
David Badosa
972.235318 Empuries, 20
17005 GIRONA

DRAGON
Hermógenes Sainz Burillo
91.4355040
Pl. Ntra. Sra. Pilar, 1, 2Izd
28002 MADRID

DRAGON MASTER Jr
Luis M. Monzón de la Flor
91.6410100
Olímpico Fco. Ochoa, 11, 5C, Esc. A
28923 ALCORCON
MADRID

DRAGON NEGRO
José Félix Sánchez Paños
956.221236
Martínez Campos, 1, 4 G
11004 CADIZ

DRAGONES ROJOS
José A. Rodríguez Santana
91.2753702 Dr. Castelo, 19, 1
28009 MADRID

DRAGONS LAIR
Alberto Martínez Ruiz
967. Av. Ramón Menéndez Pidal, 34
02005 ALBACETE

DRAGONS PRAT-AV.LLEVANT
Jesús Martínez Escobedo
93.3790951
Pj. Pintor Pau Picasso, bx, 53
08820 EL PRAT DE LLOBREGAT
BARCELONA

DREADNOUGHT
Gerardo Rodas Cordón
96.3419584 Albacete, 35, p21
46007 VALENCIA

DUNGEONS CLUB BARCELONA
Marc Muñoz
91.1429958
Marques de Camp Sagrat, 12, 1, 3
08015 BARCELONA

ANILLO, EL CLUB DEL
Juan C. García de Salas
952. Urb. Miraflores, torre 7, 9.2
29600 MARBELLA
MALAGA

FUEGO DEL DRAGON, EL
David Reyes Puerta
956.225711
Campo del Sur, 38, 8, 3
11002 CADIZ

GANDALF
Jorge Morera Mainar
924.232327 Urb. Universitaria, 17
06006 BADAJOZ

GAWG
Andrés Cano González
976.434195
Ms. Andrés Vicente, 32, 7B
50010 ZARAGOZA

GCE
Fernando Vargas Zuñiga
924.233538 Adelardo Covarsi, 14
06005 BADAJOZ

CADIZ, GRUPO
Carlos J. Pérez Corval
Duque de Nájera, 2, 3, 6, Angel 2 dch.
11002 CADIZ

VILANOVA, GRUP
Carles Campozano
93.8932792 Caputxins, 28
08800 VILANOVA I LA G.
BARCELONA

CORDOBA, GRUPO
Miguel Varona Villar
957.297781
Pl. Profesor Neyra, 3, 2
14003 CORDOBA

PALMA, GRUP
Sergi Cubells Roselló i
Caçador, 17 bx.dr.
07004 PALMA DE MALLORCA

ESTRATEGIA Y SIMULACION
Jesús M. Villegas F.
957.230656
Maestro Prieto López, 8, 4, 4
14004 CORDOBA

MALAGA, GRUPO
Fernando Iglesias C.
952. Sevilla, 30, 1C
29009 MALAGA

GORRO GRIS, C. E.
Fernando Fernández Flores
Caspe, 3, 5dch.
32002 HUESCA

MURCIA, GRUPO
Luis Sánchez Aldeguer
968.241900
Triunfo. Ed. Triunfo, 2. esc.
30003 MURCIA

ONTENIENTE, GRUPO
Pablo Cambra
Brow 96. Martínez Valls, 14, 3
46870 ONTENIENTE
VALENCIA

VALLADOLID, GRUPO
Jesús M.Herrero Alvarez
Porvenir, 4, 1D
47005 VALLADOLID

VITORIA, GRUPO
F.Sans Sampietro
945. Ps. de Cervantes, 7F, 3Izd
01007 VITORIA

ALAVA ROL DE PTO.REAL, GRUPO
Antonio Chaves Puente
Esparaguera Los Palacios, s/n
11510 PUERTO REAL
CADIZ

HOBBYT
Fernando Castañeda Agulló
Sociedad, 12
30004 MURCIA

HOME FLEET
Fernando García Llaneras
987.250444
Modesto Lafuente, 6, 5dch
24004 LEON

JOLLY ROGER
Cesar Soria
S. Eduardo 976.271204
López Pueyo, 8, 1Iz
50007 ZARAGOZA

KYBALION
Fernando Moreno Serrano
91.2564643
Ps. Marqués de Zafra, 21, 2Izd
28029 MADRID

GUARIDA DEL GLOBO, LA
Carlos Lupiñez López
951. Av. Fco. García Lorca, 175
04008 ALMERIA

PEÑA, LA
Pablo Cervera Ferri
96.3517530 Ximénez de Sandoval, 8
46003 VALENCIA

MADRID-DRAGONS & WAR
Julian García Mayordomo 91.
Poeta Esteban Villegas, 14, 8, esc dc
28014 MADRID

MACHINA BELLI
José Alvarez Alonso
985.221317
33008 OVIEDO
ASTURIAS

MAGIC & WAR
Moisés Cabrera Ramos 923.
Rector Esperab, 49-65
37008 SALAMANCA

MAQUETISMO
Y SIMULACION
Príncipe Jorge, 21, esc. B, entl, 1
08014 BARCELONA

MILITARIA DAOIZ, A.J.S.
Manuel Romero Bullejos
954.374212 INSS.
c/ Sánchez Perrier, 2
41009 SEVILLA

MINIATURAS Y MAQUET.
M. Francisco J. Zorrilla
Y. Francisco Guillón, 14, 3, 2
29017 MIRAFLORES DEL PAL
MALAGA

MORDOR
Joaquín M.Ruiz Echauri
948.266238
Vuelta del Castillo, 9, 7Izd
31007 PAMPLONA
NAVARRA

ORION J.A.
Juan Balada
964.453196
Av. Pio XII, 16, 12, 2
12500 VINAROS
CASTELLON

PATA-PALO
Darío García Aznar
91.2412850
San Pol de Mar, 10, 3B
28018 MADRID

MAGIC WARRIORS
Ramón Guillamat Rubio
93.3476870 Mallorca, 609
08026 BARCELONA

PERROS DE TILFORST
José M. Fernández Román
942.373642 Cisneros, 5 4Izd
39007 SANTANDER

ROLE PLAYING CLUB
Julio Alonso Alcaide
91.2018332
Cdad. Periodistas, Camba 3, 16A
28034 MADRID

SCHWARZKNSTLERISCH MSL
Luis F.de Castro
Mejuto Pi y Margall, 72, 4 D.
36202 VIGO
PONTEVEDRA

SANT JORDI
Amando Suriñacs
972.214315 Bisbe Lorenzana, 44
17002 GIRONA

SPETNATZ
Vicente Mayor Cano
965.850625 La Parra, 7, 4B
03500 BENIDORM
ALICANTE

SOUTHERLAND HIGHLANDERS
Apartado, 1640
48080 BILBAO
VIZCAYA

SQUAD LEADER
Jesús Pi Batlle
93.6747931
Dos de Maig, 30, 3-1
080 S. CUGAT DEL VALLES
BARCELONA

STURMTRUPPEN
Javier Gómez
93.3086106
Concilio de Trento, 137, 4-2
08020 BARCELONA

WALHALLA
Carlos Martínez
Rosas Lara Perelló, 1, 3-2
29600 MARBELLA
MALAGA

SULTAN OF DUNGEONS
Jordi Montán Balagú
91.2001227Vía Augusta, 121, 6
08006 BARCELONA

TOTENKOPF
Ramón Real Bernal
956.813166 Recadero, 2, 3B
11520 ROTA
CADIZ

SANT ANDREU, GRUP
Francesc Berruezo G.
93.3462267
Ps. Torres i Bages, 78, esc. A, Ent 4
08030 BARCELONA

TARRACO
Manuel Lillo Quijano
977. López Peláez, 10, 2, 1&
43002 TARRAGONA

THE FUMBLER DWARF
Luis Serrano Cogollor
91.8566026 Urb. El Picazo, 7
HOYO DE MANZANARES
MADRID

THOR
Carlos Frías Castro
965.161920
Ingeniero Sanchís Pujalte, 17, 4Izd
03010 ALICANTE

TRILLAMS
Rafael del Pino Clavijo
954.415038 Aceituno, 9, 6
41003 SEVILLA

WARGAMES CLUB
David Bajona Carrera
Tenerife, 34
08190 S.CUGAT DEL VALLES
BARCELONA

WAR AT HOME
Luis Hurtado de Mendoza
91. Amado Nervo, 15
28007 MADRID

ARANJUEZ, GRUPO
Gustavo A. Calleja
B. 91.8914866
De la Concha, 38, 2A
28300 ARANJUEZ
MADRID

CELTIBERIA, CLUB
Daniel García Ríos
Blasco Ibáñez, 15, 4Dch
02004 ALBACETE

DIABOLIC CIPOT
Piña Delgado, TR, 3, 82
29600 MARBELLA
MALAGA

CIMIO
Alberto Muñoz Fundadores, 9, 2 DCHA.
28028 MADRID

DEVILS & HELLHOUNDS
Oscar Pablo Palacios
Rda. de Levante, 6, 6 D.
30008 MURCIA

DRAGON LANCE
Sab Rullan, 63
07009 PALMA DE MALLORCA
BALEARES

LEVEL 36
Jesús Córdoba Martínez
Algeciras, 7, 4 C.
14013 CORDOBA

DRAGON BLANCO
Oscar Caselles Morte
Castillo de Aza, 111, 13 A.
28031 MADRID

VERMINAARD
Pi y Maragall, 40, 5 B.
36202 VIGO
PONTEVEDRA

CLUB FENRIS
Kareaga Goikoa, 85, 1 B.
48970 BASAURI
VIZCAYA

THE KNIGHT
Av. 18 de Julio, 4 BJ.
05001 AVILA

CLUB GOLLUM
Antonio Muñoz Quintana
952.396830
Av. Ntra. Sra. de los Clarines, 2, 13-2
29011 MALAGA

AURYN GOLLUM
Antonio Muñoz Quintana
Granada, 34, 2
29015 GRANADA

EL HOBBIT DESCARRIADO
Aurelio J. Muñoz Mateos
927.532735 Pérez Viñeta, 2
10300 NAVALMORAL DE LA MATA
CACERES

SADISTIC WORLD
Carlos Reolid Tercero
91.4619295 Codorniz, 3, 4 d.
28047 MADRID

CLUB HORDA
Manuel Chirivella Viña
c/ 131, n-43
46182 LA CAÑADA
VALENCIA

LA LLAMADA DEL ROLE
Danny Pedrera Quintana
Av. Fernández Ladreda, IX, p. 5, 4C
11006 CADIZ

DESCUARTIZADORES DE ORCOS
José Fco. Aparicio Cuesta
988.720492 San Isidro, 1, 2 A.
34002 PALENCIA

THE UNDEAD WARRIOR
Luis Felipe Laínez Arribas
Alejandro Rodríguez, 16, 1 b.
28039 MADRID

A.S.E.S. Virgen del Carmen, 15
43870 AMPOSTA
TARRAGONA

LA CASA DEL HOBBIT
Vieja Carcel,
c/ Madre de Dios, s/n.
47011 VALLADOLID

EREBOR
Pascual Tamburri
941.251392 Apartado de Correos,
1289 IRUÑA
NAVARRA

SOFT'N'ROL
Antonio Clemente Meco
Apartado de Correos, 60020
28080 MADRID

Premios GIGAMESH 90

Vuestro bibliotecario favorito lleva una temporada muy atareado preparando sus colaboraciones con una revista que tiene que haber salido al mercado cuando leáis estas líneas, Blade Runner Magazine, *o algo parecido. (El invento se dedica de lleno a la subcultura que tanto nos gusta y cubre todo el espectro: libros, cine, juegos y hasta un poco de cómic). Así que hoy me voy a salir por la calle de en medio y me limitaré a daros la relación de los* **Premios Gigamesh de Narrativa Fantástica 1990,** *aprovechando que un servidor en persona anunció los resultados de los mismos en la* 29ª Convención Mundial de Ciencia Ficción, *que, informo, se celebró el pasado mes de agosto en La Haya.*

Alejo Cuervo

Lo más importante del proceso de votación es que quienes votan no *eligen* las obras de la lista que más le gustan, sino que *puntúan* (de 0 a 5) las que han leído. Las obras ganadoras son las que obtienen el promedio más alto, *independientemente del número de votos que hayan recibido.* El detalle puede parecer una tontería a primera vista, pero garantiza hasta cierto punto el que ganen libros buenos (o los libros que más le han gustado a todas las personas que los han leído), y no los libros que se hayan vendido o promocionado más. O dicho de otra forma, la última novela de Asimov tiene tan pocas posibilidades de ganar como una novela de *Battletech,* y la lista completa de los ganadores del Gigamesh (que se han entregado por séptima vez este año) resulta mucho más recomendable que la de los Hugo, por aquello de citar un premio famoso.

Y pasando sin más dilaciones a los resultados, empezaré por los ganadores en el apartado de SF. La mejor novela de 1989 ha resultado ser *La sombra del torturador*, de Gene Wolfe (Minotauro), un libro que ya os había comentado en estas mismas páginas (ver *Líder* 17), mientras que el premio de mejor antología ha recaído sobre *Aquí yace el wub*, el primer volumen de los Cuentos Completos de Philip K. Dick (Gran Super Ficción). Sobre Dick no había hablado anteriormente, así que os lo presentaré brevemente: Dick era Dios y murió en 1984. (¡Por fin! Ganas tenía de decir algo así, pardiez). Bueno, como hay mucho despistado suelto por ahí y me lo han preguntado un montón de veces, aclaro una vez más que la dichosa "novela" de Dick en la que está basada *Desafío total* no es tal sino un relato, "Podemos recordarlo todo para Vd.", "Recuerdos al por mayor" o "Vd. lo recordará todo perfectamente", según la traducción (y que sale reeditado en *Blade Runner Magazine*, mira por dónde).

Bueno, volviendo a lo de los premios, la categoría de mejor relato de SF quedó desierta, que todos los cuentos nominados quedaron con promedios por debajo de la línea del premio. En realidad estuvo a punto de ganar "Duelo de palabras", la parodia de *Dune* de la *Guía del dragonstopista galáctico al campo de batalla estelar de Covenant en el límite de Dune: Odisea 2*, pero un tal Pedro Jorge, de Canarias (Lanzarote para más señas), le cascó un 0 y se lo cargó. Si alguien le conoce tiene permiso para arrearle con *Casa capitular de Dune* en la cabeza.

En el apartado de mejor novela de fantasía hubo una competencia feroz. Los ganadores fueron, dos novelas espléndidas: *Bosque Mitago,* de Robert Holdstock (Gran Fantasy), y *El color de la magia,* de Terry Pratchett (Fantasy). El primero lo había comentado en lás páginas de *Troll* hace un tiempo (uy, perdón), y el segundo... ¡Ah, el segundo! ¿Alguien adivina de dónde viene el título de esta sección?

El premio de mejor antología fue a parar, como siempre, a Lankhmar, y el cuarto volumen de la Saga de Fafhrd y el Ratonero Gris, *Espadas contra la magia* (también de Fantasy), le reportó a Fritz Leiber su séptimo premio Gigamesh, nada menos. Y también el octavo, pues "Los señores de Quarmall", incluido en el mismo libro, compartió con "Viejas fantasmagorías", de Richard Matheson (en *Jóvenes fantasmas*, Altea Junior), el premio al mejor relato del año.

Pero el señor Leiber no quiere privarse de nada, y demostrando que es tan buen escritor de terror como de fantasía, se ha erigido en ganador del premio a la mejor novela de terror con *Esposa hechicera* (Super Terror).

Como mejor antología resultó ganadora *El gran libro del terror,* esa "pequeña" biblia recopilada por David Hartwell de la que había hablado por ahí. (¡No, quieto! Que no he dicho dónde...).

Y sólo nos quedan todos esos premios que van aparte. Como mejor fanzine *Cuasar*, editado por Luis Marcelo Pestarini y Mónica Nicastro en Argentina. (C.C. Central 5026. 1000 Buenos Aires. De nada). El de mejor colección del año para Fantasy, de Ediciones Martínez Roca. Aluego menciones especiales para Ediciones Destino, por su Biblioteca Alvaro Cunqueiro, y para Francisco Olañeta Editor, por su Biblioteca de Cuentos Maravillosos. Y, por acuerdo entre los miembros del jurado, otra mención especial para Cristina Macía, por su traducción de *El color de la magia,* que el trabajo que tiene eso no es para tomárselo a broma.

Yastá. Adelanto, oh dilectos lectores, que en el próximo número hablaré del *cyberpunk*●



EL CONSULTORIO DE ORCO FRANCIS

Queridos contertulios, soy Francis, aquel que os raptará de la camita por la noche; por esta vez, os contestaré toda esta prensa amarilla sobre el Señor de los Anillos, pero no os acostumbréis, ya que mi retractor (Pepe le Goblin) cría malvas desde hace tiempo. Vamos allá con las respuestas.

Capacidades especiales

El primer individuo que osa hacerme trabajar, me pregunta si los puntos de experiencia previa (alias "background") pueden ser utilizados para adquirir capacidades especiales. Esto, como tantas otras cosas, depende del árbitro, el cual puede (si lo desea), otorgar las capacidades que desee el jugador y utilizar los puntos de historial en las tiradas del reglamento.

Penalizaciones

Otro se pregunta si se debe penalizar el uso de ciertos objetos por razones de volumen. Como respuesta, a ésta y a otras preguntas similares, apelar a esa virtud que todo Máster debe tener (y seguro que tiene) llamada "buen criterio". Por razones más que obvias, muchas veces se deberán aplicar penalizaciones por razón de volumen.

Elfos silvanos

Un elfo ignorante me pregunta si por su raza se ven beneficiadas sus habilidades de subterfugio. Efectivamente, "carne de mi hacha" (cariño orco), forman parte del grupo de competencias beneficiado con +10.

Pifia

Me sorprende que haya gente que pueda preguntarse esto (" quien nunca haya pifiado, que tire la primera piedra...", esto sale en un conocido grimorio ¿no?). Pero bueno, va: se considera pifia un fallo muy grave que normalmente acarrea nefastas consecuencias para quien lo sufre. Si sigues dudando, busca en algún viejo LIDER el logotipo del club "The Fumbler Dwarf" (que quiere decir algo así como "el enano pifioso").

Problemas con el poder

Un pobre Máster se escandaliza de que un superheroe le está chafando siempre las partidas: ¡La culpa es tuya! El DJ debería pensar antes de empezar si los objetos que pueden encontrarse los jugadores serán, a la larga, demasiado poderosos. Piensa que, al fin y al cabo, él sufrió un riesgo para obtenerlo y ahora es justo que lo quiera usar.

Beórnidas

Un tipo barbudo y bastante despistado me pregunta dónde puede encontrar la referencia en las reglas que detalle la habilidad de transformarse en oso. Esta es una habilidad secundaria de transformación que aparece en la descripción de la raza Beórnida en el libro de reglas, donde se te indican los factores de tiempo y características que te faltan.

Multi-razas

¿Es posible hacer grupos con personajes de distintas razas? Por poco que hayas leído las reglas o algún libro de Tolkien verás que sí, pero ¡cuidado!... tampoco debe ser tomado a la ligera. Mal veo a un elfo silvano (que ya las pasaría algo peludas con un grupo de enanos cerveceros) saliendo de copas con mi pandilla de Uruk-destroyers; un Numenoreano negro tampoco puede resultar muy sociable... otra vez apelo al criterio.



Peleas entre jugadores

No eres el primero en ver cómo acaba una partida sin que hayas sacado un solo "malo". El Máster debe evitar en lo posible las peleas entre jugadores, aunque si no hay más remedio debe lavarse las manos.

Barbarismo de los PJ's

¿Me preguntas lo que debes hacer si tus jugadores interpretan siempre a la banda más sangrienta que haya jamás pisado la Tierra Media? Pues, amigo, el Máster debe impedirlo siempre que no esté de acuerdo con el personaje a interpretar. Un corsario no va a andarse con florituras, pero es difícil que un dunedain vaya degollando prisioneros. El jugador debe conocer bien su rol; si no te satisface, se lo dices; si además pone en peligro la partida, le matas.

Sobre escudos

Aplicando criterios lógicos, no todos los escudos protegen lo mismo: la protección dependerá del tamaño del escudo y de quien se intenta proteger tras él. No tendrá el mismo tamaño un escudo confeccionado para un Halfling que para mí. Es más que probable que en breve aparezca un artículo en la revista tratando el tema.

Dragon Noir

Dejando ya la Tierra Media, uno de vosotros me pregunta sobre el juego Dragon Noir. Efectivamente pronto se podrá conseguir en castellano. Sobre su contenido, decir que es totalmente compatible con los juegos de la serie Cry Havoc.

ASL, movimiento D.A.S.

Y para que veáis que soy un orco muy listo y me atrevo a contestar hasta las más osadas preguntas, resuelvo las dudas del último individuo al que me digno a hacer caso diciendo que el movimiento DAS es aquel movimiento que efectúa la infantería para desplazarse de una cobertura a otra corriendo, eliminando así el negativo. Hasta otra.



LAS LLAMADAS DE CTHULHU

Jordi Zamarreño

Buenas y enloquecidas noches, amigos del mundo real. Escribo estas líneas desesperado de la vida tras mi reciente reingreso en el departamento de renticos al comprobar que el amable mecánico del taller de ordenadores, al que le había confiado mi PC para unas chapucillas de nada no había encontrado nada mejor que hacer que formatear el disco duro, arrasando los 14 Mbytes de memoria que atesoraba en su seno mecánico, y obligándome por tanto a reinstalar todos los programas de utilidades. Por suerte para la humanidad guardo todas las traducciones de los libros de *La llamada de Cthulhu* en diskette para evitar desgracias como ésta, pero los diccionarios cthulhoideos que había ido compilando en el programa de ortografía se han ido al guano, así como las copias de toda mi correspondencia de los últimos seis meses. **¡Sic transit gloria mundi!** Ni que decir tiene que el responsable purga sus crímenes en estos momentos en una madriguera de los Gules del Mundo Subterráneo de las Tierras del Sueño, donde por la mañana sirve de aperitivo a tan apacibles criaturas, para ser regenerado por la tarde por un brujo que me debe algunos favores. **¡Sic perit traitorem!**

Así pues, no es de extrañar que enfoque con un cierto talante malhumorado algunas de las cartas que inundan mi mesa de despacho (y a las que respondo con considerable retraso debido entre otras cosas al imponderable antes mencionado), puesto que además algunos temas ya han sido tratados en números anteriores de **LIDER**, y todo lo que tenéis que hacer es correr a vuestra tienda favorita para conseguirlos o, si se trata de números atrasados, pedirlos directamente a **LIDER**.

Por riguroso orden de voleo, el primer agraciado en la lotería de respuestas de este número es **Virgilio Gómez**, de Albacete, quien casualmente es quien me proporcionó motivo para enrollarme como un descosido hace un par de números con la creación de personajes (lástima que el Pólipo volante de la redacción se almorzara parte de la columna. En venganza, le estamos purgando con números atrasados del *General*, y ahora cuando se le pregunta si le apetece un artículo vuelta y vuelta se estremece de terror). Pues bien, quiere saber el amigo Virgilio si se podrían conceder a los investigadores poderes especiales para luchar contra los Primigenios si éstos llegaran a estar todos en la Tierra. ¡Por supuesto que no, querido! En el (improbable) caso de que un escenario implique la reaparición en la Tierra de los Primigenios, ello significará que las estrellas están en posición correcta y habrá llegado el fin de la raza humana. **Finito. Das Ende. The End. C'est fini.** Oración, despedida y cierre ... **piiiiiiiii.**

Otra pregunta con tela marinera es cuáles son los porcentajes básicos de las nuevas habilidades publicadas en **LIDER**. Para no remitirte a los números atrasados y resolver el tema sin tenérmelos que repasar yo, te recomiendo que te fijes en la tabla de habilidades y porcentaje básico de la página 18 de las reglas. Allí puedes ver que suele oscilar alrededor del 25% en habilidades que puedan considerarse comunes o al alcance de todo el mundo, entre el 5 y el 25% para las que sólo son accesibles a la gente con estudios, y del 0% para temas muy específicos. Cuando encuentres una habilidad nueva, todo lo que tienes que hacer es razonar a qué grupo puede pertenecer lógicamente y asignarle un valor. Toma nota que esto te sirve para cualquier habilidad nueva que puedas inventarte o que te parezca que puede ser de utilidad en una aventura determinada. Por ejemplo: Un personaje puede no haber hecho en su vida de paleta, pero manejar la pala y la carretilla no requieren excesivo bagaje intelectual, por lo que un personaje que intente hacer de paleta tendría un 25% de entrada. Si, después de haber ayudado en una obra durante una temporada, quiere practicar como fontanero, esto ya es harina de otro costal porque requiere una cierta preparación, cifrándose la habilidad inicial, digamos que en un 10%. Si por último nuestro personaje quiere meterse a interpretar los planos de la obra sustituyendo al arquitecto tendrá un 0%.

Me pide también reglas en solitario para *La llamada de Cthulhu*. ¡Esta sí que es buena! Las reglas de LLC pueden aplicarse perfectamente al juego en solitario, y todo lo que debes hacer es procurarte una de las dos aventuras en solitario que hemos publicado (*Solo contra el Wendigo* y *Solo contra la oscuridad*) y lo comprobarás. En cuanto a hacerte tus propias aventuras en solitario, ello requiere un poco de práctica y una cierta dosis de doble personalidad para no hacer trampa porque sabes qué va a ocurrir, pero no es imposible. Por otra parte, también puedes jugar aventuras normales en solitario, llevando tú todos los personajes del grupo, para lo que vuelve a hacer falta la doble personalidad, pero no es nada del otro jueves.

Más cosas. ¿Es válido un personaje que lleve sangre de los Profundos? (Aprovecho para decirte que los Profundos en realidad no son inmortales, sino que su ciclo vital es diferente al de los humanos y considerablemente más largo). Seguro que has leído *El ceremonial* y te preguntas cómo podría funcionar el tema. Mi opinión es que sí podría existir, pero en cuanto empezara a desarrollar los rasgos característicos de esa raza, empezaría a perder COR a razón, digamos que 1D6 puntos por semana, hasta enloquecer del todo y convertirse en un PNJ. Bajo ningún concepto puede permitirse un personaje **supermán** que posea características de ser humano normal y de Profundo.

El siguiente agraciado en el sorteo es **Oscar E. Sibón**, de Cádiz, y su primera pregunta entronca con la de Virgilio Gómez, puesto que Oscar quiere saber cómo resolver la distribución de habilidades en profesiones no cubiertas por las reglas (Músico, Mayordomo, etc). Pues a base de inventar las habilidades nuevas que hagan falta (no más de una o dos), y complementarlas con las habilidades normales que se crean oportunas. Por ejemplo, un mayordomo dispondrá de la habilidad nueva Mayordomía (que implica desde la correcta disposición de los invitados en la mesa de acuerdo con su importancia hasta la adecuada selección de los vinos), pero también deberá dominar la Contabilidad, la Elocuencia y otras habilidades normales.

Tu pregunta sobre la Thompson merece una pequeña explicación. Los subfusiles automáticos (vulgo metralletas) son armas diseñadas para la lucha a corta distancia, donde interesa más la cantidad de fuego a liberar en el menor tiempo posible que la puntería. Por ello, lo más normal es emplearlas en r faga puesto que así aumenta la probabilidad de acertar (mírate las reglas, página

básico. Si hubieras disparado alguna vez con el subfusil de asalto CETME, arma reglamentaria de nuestro ejército, no podrías por menos de recordar que cuando se dispara en ráfaga, el retroceso hace que el cañón tenga tendencia a levantarse de improviso, lo que puede hacer fallar toda la ráfaga si uno no tiene la precaución de colocar la mano izquierda sobre el extremo de la bocacha haciendo presión hacia abajo para evitarlo (y teniendo cuidado de no quemarte). Recuerdo cierta ocasión en que, en una reyerta entre dos soldados de reemplazo que estaban de maniobras, uno de ellos vació sobre su oponente todo un cargador (20 tiros) desde menos de un metro de distancia, rozándole sólo con uno, y causándole una herida leve.

Alberto Sánchez, de Pamplona, cree haber descubierto el significado oculto de mi referencia a Bob Woodward en **LIDER** 18, pero se equivoca. Sin embargo, cito su nombre porque es el único que se ha animado a comentármelo. La referencia es muy clara, puesto que Bob Woodward fue uno de los dos periodistas del *Washington Post* que destaparon el escándalo Watergate, y a los que todo periodista quisiera parecerse, sobre todo en la fama.

La pregunta (retórica) que me hace tiene que ver con un cierto aburrimiento que sigue a jugar demasiadas partidas, lo que lleva aparejado que los jugadores se conozcan al dedillo todos los monstruos y las técnicas específicas para derrotarlos. En primer lugar, dicho aburrimiento es sintomático en grupos que practican una versión de LLC que se parece más a un **hack and slash** (vulgo garrotazo y tentetieso) que a lo que tiene que ser el juego. Evidentemente que si todas las aventuras de resuelven a tortazos, al cabo de pegarse con todo el bestiario lovecraftiano uno acaba por sabérselo de memoria, pero la gracia está, como dices tú, en introducir novedades, variantes, razas menores, y ¿por qué no?, algún que otro Primigenio nuevo, puesto que la lista no está cerrada ni mucho menos con los que vienen en las reglas, como se demuestra en que aparecen bichos nuevos en casi cada volumen que publicamos. Por último, si los personajes se enfrentan temerariamente a una muerte cierta (pongamos por caso Nyarlathotep), no hay por qué escenificar la masacre sino que basta con comunicar a los jugadores que sus personajes han muerto rápida y dolorosamente, y que es momento de crear otros nuevos. Por otra parte, una manera tremendamente eficaz de librarse de uno o varios personajes es hacer aparecer monstruos que provocan pérdidas seguras de COR aunque se pase la tirada, y hacer que aparezcan a menudo. Al cabo de un rato, la COR media no sobrepasará el 25 y cualquier aparición provocará ingresos en masa en el locomio más cercano, evitándose así las refriegas.

El amigo **José Pedro Fernández**, de Málaga, quiere saber la diferencia entre 'contactar con' y 'convocar' en lo que al capítulo de hechizos se refiere. Respondo a tu pregunta más adelante, en la carta de Emi, de Valencia, con algún detalle más.

Le toca ahora el turno a **Miguel Angel García**, de Cornellá (Barcelona) a quien no se le ocurre cómo conseguir armas en el mercado negro. El tema se puede resolver a base de tiradas de dado o se puede representar durante una sesión o entre una aventura y otra. En uno y otro caso el guardián deberá estimar la probabilidad de que el armamento deseado esté disponible, teniendo en cuenta factores como sofisticación del mismo, tamaño de la ciu-





dad en que se busque, etc. Después el investigador se deberá dirigir a los barrios bajos y ejercitar sus habilidades de comunicación (Charlatanería, etc.) para contactar con algún elemento susceptible de poder disponer de la mercancía en cuestión. Una vez establecido el contacto el guardián determinará el precio, que admitirá cierto Regateo, pero que en ningún caso debería ser menos del doble del precio de mercado. Por último, supuesto que el personaje disponga del dinero y acuerde el precio, no estaría de más una tirada de Suerte cuando se cierre la operación para evitar que aparezca la policía en el momento más inoportuno.

En cuanto a los sueldos y ahorros de las profesiones adicionales, en cada uno de los casos se entiende que la tirada de dado se multiplica por 1000 y esos son los ingresos anuales en $: Anarquista 1D4, granjero 1D6, político 1D8+2000, atleta profesional 1D8, misionero 1D4, soldado 1D6, gángster 1D8, policía 1D6, vagabundo 0. El anarquista se supone que percibe esos ingresos gracias a algún golpe aislado o a una subvención de la I& Internacional. Los ahorros son, como en los otros casos, la INT multiplicada por el 10% de los ingresos anuales excepto en el caso del vagabundo que, aunque no percibe cantidad alguna, puede tener hasta 500 $ en ahorros, procedentes de alguna chapucilla.

Miguel Angel me pide otro ejemplo de cómo un ataque de locura puede permitir a un personaje tener una inspiración salvadora, puesto que no acaba de entender el de la página 30 de las reglas. Supongamos que Lucien Shaw, espiritista de Boston, y de salud mental harto precaria, acompañado de un grupo de amigos, se tropieza con un Retoño oscuro de Shub-Niggurath y, como suele suceder en estos casos, falla la tirada y pierde 12 puntos de COR de golpe, consiguiendo la tirada de Idea subsiguiente. El guardián tira los dados y determina que estará 8 minutos ido. Ahora bien, Lucien conoce el hechizo de convocatoria de un Retoño oscuro y sabe que recitándolo al revés podría hacer que marchara, pero no está en condiciones de emplearlo dado su estado. Su mente inconsciente busca desesperadamente la manera de comunicar tan vital información a sus compañeros, que disponen del texto del hechizo pero ignoran cómo utilizarlo, por lo que empieza a andar aparatosamente nacia atrás para darles a entender qué deben hacer. Por supuesto que en cada caso concreto el guardián deberá improvisar, y bajo ningún concepto conceder indicaciones claras, sino más bien lo contrario.

Un personaje puede volverse loco temporal o indefinidamente leyendo un libro si su COR es muy baja y la pérdida sufrida a causa de la lectura cumple algunas de las condiciones citadas en las páginas 28 y 30 de las reglas. Cuando un personaje sufre un choque físico o emocional y queda inconsciente, si se halla en combate no se recupera hasta el final de éste. Si el choque es leve, un par de asaltos de enérgico abofeteo permitirán despertarle, pero si es fuerte no se le podr despertar con nada, incluyendo un frasco de sales de amoníaco, puesto que en el mejor de los casos el personaje estará aturdido y sin poder actuar hasta el final del combate.

Un *jugador* no puede llegar al 100% en habilidades relacionadas con el combate cuerpo a cuerpo ni con las armas de fuego. En todo caso, un personaje sí puede acercarse a la cifra mágica, pero yo recomiendo poner el tope en 99% para dar un margen, aunque pequeño, al error.

Enrique Lueches, de Madrid, quiere saber en qué casos utilizar la Psicología puesto que al parecer en una de sus campañas los jugadores tiraban Psicología a todo bicho viviente hasta detectar a todos los 'malos'. En primer lugar, sólo se puede aplicar cuando hay una interacción prolongada (al menos un cuarto de hora) con el sujeto, o sea que si alguien te da los buenos días una tirada de Psicología te dice bien poco de él. Por otra parte, una potestad discrecional del guardián es rebatir con sus mismas armas a los jugadores sabihondos por lo que la próxima vez fabrícate un 'malo' con el 99% en Psicología y cuando intenten la tirada haz tú (a escondidas) una contratirada. Si aquél consigue la suya, adivinar el propósito de los personajes y les largará un rollo patatero que tú solemnemente certificarás como auténtico, y a partir de ahí, ¡que le den vueltas al tarro!

A los Mi-Go, las armas que empalan sólo les hacen el mínimo daño posible, pero las que no empalan (léase las contundentes) les hacen el daño normal.

El suplemento *Cthulhu by Gaslight* tiene su publicación prevista para el segundo semestre del 91 si la autoridad lo permite y el tiempo no lo impide.

En lugar de contestar a las preguntas de **Carlos Garcías**, de Palma de Mallorca, le haré un ruego: ¡CAMBIA LA CINTA DE TU IMPRESORA, QUE NO SE LEE NI PIJO! ¡TACAÑO! Por otra parte, creo recordar que ya le había contestado aunque por problemas de maquetación el texto no pudo entrar en el **LIDER** 18. Como quiera que cuando escribo esto aún no he visto el 19 y he perdido mis archivos de artículos de **LIDER** en la catástrofe informática antes mencionada, voy a guardar esta carta hasta el número 21, a ver si aparecen las respuestas que dí antes. ¡No desesperes!

Un tal **Emi**, de Valencia, (por cierto que a partir de ahora no se aceptarán seudónimos, diminutivos ni nada menos que el nombre completo de los que escriban) quiere saber el daño que hace una 'recortada' puesto que no le parece normal que haga lo mismo que una normal del calibre correspondiente. ¿Tú no has visto nunca ninguna película de la poca? Una escopeta es un trasto voluminoso, que dispara balas o postas, pero que hay que apuntar y manejar bien por lo voluminoso (y cuyo alcance base es 10 m, con lo cual, apuntarla a menos distancia es tirar a la desesperada). Si sierras el cañón (y, ya que estás, la culata) el resultado es una especie de pistola, que se puede llevar al cinto o guardar en un bolsillo de la gabardina y que, cargada con postas, puedes disparar sin prácticamente apuntar, cubriendo toda una zona con proyectiles, garantizándote una eficacia mayor que la de la escopeta normal con un alcance base de 5 metros. Si quieres poner mucho énfasis en este tipo de arma puedes dar un +2 de bonificación a la DES al utilizarla y aumentar la probabilidad base al 45%, pero insisto en lo que ya he dicho más de una vez: ¡Ay de los que solo utilizan el plomo y no el cerebro en este juego!

Cuando un personaje pierde su último punto de COR, escapa por completo al control de los jugadores y se convierte en una herramienta al servicio del guardián que puede decidir si eliminarlo pura y duramente (ya sea metiéndole en un locomio de por vida o haciéndole perecer de alguna manera, horrible por supuesto). Si en ese monento el guardián se halla corto de PNJs puede utilizarlo, teniendo en cuenta que conoce los planes y las tácticas del grupo, o por el contrario si el reparto de 'malos' es abundante puede hacerle desaparecer para siempre, o de forma temporal para efectuar una reaparición fulgurante y fatídica más adelante. Yo no soy partidario de mantener el personaje bajo el control del jugador puesto que puede distorsionar la cohesión del grupo.

En la habilidad de dibujar mapas, yo aconsejaría que la tirada de dado la haga el guardián y a continuación dibuje y entregue el mapa de acuerdo con el resultado. De esa manera el jugador no puede saber ni si ha acertado la tirada ni la calidad del mapa dibujado.

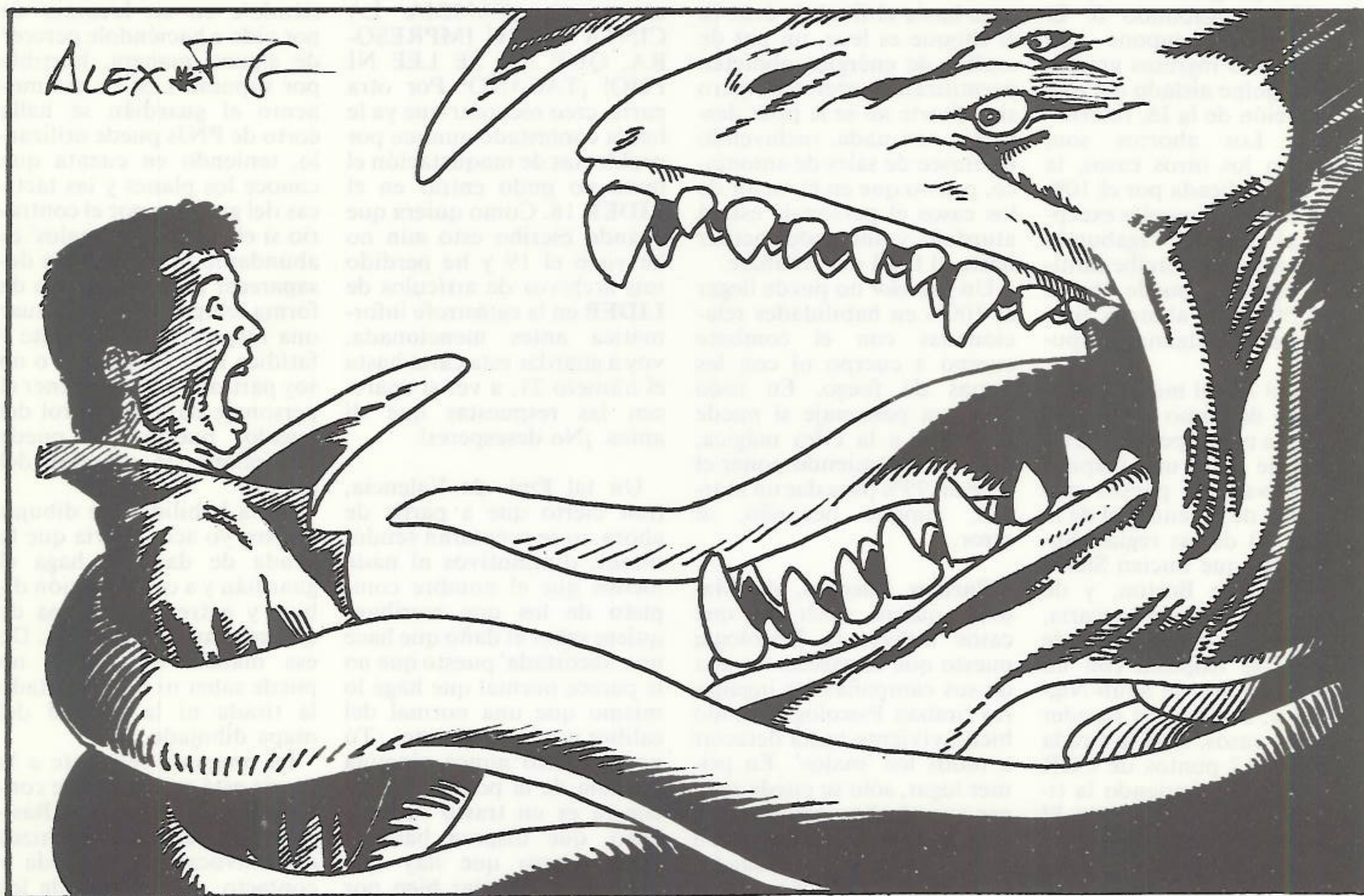
La pregunta referente a la magia está parcialmente contestada algo más arriba. Básicamente tenemos hechizos de convocatoria, llamada y contacto, y cada uno de los

seres y dioses responde sólo a un tipo. Los de convocatoria afectan tan solo a razas servidoras, y fueron diseñados por sus razas dominantes para que acudieran **ipso facto** a sus órdenes. Los de contacto afectan a otras razas y a algunos dioses, y son una versión mágica de la famosa frase: ¡Hola! ¿Hay alguien? Si bien en el caso de las convocatorias, el ser convocado debe presentarse al cabo de unos minutos, en el caso de los de llamada tiene un par de días para presentarse, si le viene bien. Los de llamada están reservados para algunos de los Otros Dioses y, nada casualmente, afectan a los de potencial más destructivo (Azathoth, Cthugha,...), a los que se suele llamar para que vengan a cargarse todo lo que encuentren, mientras el realizador del hechizo sale disparado en dirección a Pernambuco. El resto de los Otros Dioses responde a hechizos de contacto, y suele tratarse de los más tratables (Nyarlathotep, Nodens, ...). Es básico recordar que cada dios o raza responde a un solo hechizo, y básicamente ayudarán al personaje, enseñándole algún hechizo o haciéndole algún favor si y solamente si les da la gana y/o coincide con sus planes en esos momentos. Por lo general, no es saludable convocar si no se dispone del hechizo de atadura o de alguna defensa mágica que permita evitar de entrada un ataque.

José Beltrán, de Barcelona, no sé cómo ha conseguido enterarse de mi dirección particular pero prefiero no saberlo. Las próximas cartas envíalas a la redacción de **LIDER**, que es el conducto reglamentario. José me envía una propuesta de módulo que **a priori** parece interesante, ambientado en un lugar tan poco visto como Islandia. Te recuerdo que está abierta la inscripción del segundo concurso de módulos para las JESYR que, como ya sabrís a estas alturas, se han aplazado. ¿Qué esperas para poner tus ideas por escrito y enviarlas? El ganador de la primera edición del concurso es hoy el redactor jefe de **LIDER** (slurp, slurp), amén de ver su módulo publicado recientemente. Y los demás, a ver si os animáis y presentáis material abundante, pero eso sí, con un mínimo de calidad (por cierto, la idea de situar el módulo en Islandia me gusta pero, ¿por qué no en los años 20 en que aún era más difícil llegar hasta allí?)

Finalizado por hoy el consultorio, vamos a las noticias. Cuando escribo esto tengo delante las galeradas de *Las Tierras del Sueño*, que empezaré a corregir de inmediato, simultaneándolas con la traducción de *La semilla de Azathoth*, que es el siguiente volumen. me dicen (aún no lo he visto, que ya ha salido *Solo contra la oscuridad* y están por aparecer tras el lapso veraniego *El rastro de Tsathoggua* y el doble módulo de produción nacional *Cristal de Bohemia/Es gorg blau*, ganador y finalista respectivamente del concurso de módulos de las JESYR pasadas. Si todo va como yo espero, para finales de año tendré bastante adelantada la fenomenal campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*, que cierra la programación de este año, con lo cual tenéis material más que abundante y variado para entreteneros.

Yo por mi parte ya dispongo de las novedades de Chaosium y estamos analizándolas para preparar la programación del año próximo. Además, se anuncia para muy pronto un juego de rol para ordenador de *La llamada de Cthulhu*, que al parecer se halla ya en la fase de producción en los EEUU, evidentemente bajo licencia Chaosium. Cuando disponga de más información os la pasaré.



RUNE CONSULTAS

Luis Serrano

¡Hola a todos de nuevo! Tras un pequeño paréntesis de un número en Lider vuelven las Rune-Consultas, que no consiguen desaturarse de rune-preguntas, a pesar de los esfuerzos continuados de todos nosotros. Seguimos teniendo que hacer una buena selección para que puedan tener cabida todas las dudas. Estas son algunas.



J. Enrique Duce, desde Zaragoza, nos comenta algunas de sus cuitas.

A J. Enrique le parece que el factor venenoso de los insectos en RQA, sobre todo el de las abejas, no está lo bastante ajustado como para que estos pequeños seres hagan un daño suficientemente importante cuando atacan en gran número. Comenta que si un aventurero recibiera 100 picotazos de abeja, sólamente enfrentaría su CON a un veneno de POT 5, lo cual equivaldría casi siempre a 3 birriosos puntos de daño. Después de considerar mucho la cuestión, he llegado a la conclusión de que puede que tengas algo de razón, J. Enrique, y de que quizá deberíamos reducir a la mitad el factor venenoso de algunos insectos. Pero vaya por delante que el efecto de las picaduras de pequeños insectos tiene más que ver con la susceptibilidad individual (alergia al veneno de abejas, por ejemplo) y con el lugar de la picadura (un picotazo en la garganta es peligroso, por que al hincharse puede ocluir la vía respiratoria), que con el número de impactos, aunque éste pueda ser grande. Mi fuerte no es la inmunología clínica ni la toxicología, ya que mi especialidad es otra, pero te sorprendería ver la cantidad de tóxico que puede aguantar un cuerpo humano sin tener manifestaciones generales importantes. Y el tema de la alergia individual es algo difícil de reflejar en las reglas de juego. Dejemos la cosa en una reducción a la mitad del factor venenoso de ciertos insectos, siempre que el Master lo estime conveniente.



Pregunta también J.E. que si los PM de objetos mágicos y de espíritus de PER se cuentan a la hora de comparar los PM del lanzador de un conjuro ofensivo con los de su víctima.

La respuesta es no. Solamente se cuenta con los propios, y en el caso de los shamanes con los del *fetch* a efectos puramente defensivos, a menos que el objeto mágico en cuestión sirva específicamente para fortalecer ofensiva y/o defensivamente los PM de su usuario, tal y como se explica en la sección dedicada a objetos mágicos extraordinarios de *El Señor de las Runas*, pag. 16.

En cuanto a la conversión de personajes de *El Señor de los Anillos* a RuneQuest, las tablas que se han dado hasta ahora no son demasiado buenas (ni inteligibles), aunque en nuestro poder obran tablas de conversión diseñadas por *ICE*, si bien dicha empresa se opone a su publicación en los módulos de *SA* por razones evidentes. Estamos intentando editar tales conversiones de un modo beneficioso para todos y creo que a no tardar dispondremos de un sistema útil para convertir características, habilidades, daño y armaduras. Lo demás me temo que tendrá que ser trabajo del Master (la conversión de sistemas de magia, conjuros, ambientación y ese tipo de cosas).

Se preocupa J. Enrique de los hechiceros, y nos cuenta que cree que están en franca desventaja mágica con respecto a otros personajes. Es duro el sendero de la hechicería, pero también lo era el del shamanismo y en el Lider 19 ya dimos pistas explícitas para sortear las dificultades. Esperamos hacer lo mismo a no tardar con los adeptos del Dios Invisible.

Me dices también que en tu grupo estáis usando la regla de que cuando una armadura recibe el doble de los puntos de daño que aguanta normalmente, estos se reducen en una unidad, para simular su deterioro ante golpes devastadores. La idea no es mala en principio. Lo que pasa es que en *Secretos Antiguos de Glorantha*, suplemento que saldrá si Dios quiere a principios de año, esa regla se usa para armaduras de cobre encantadas, por lo que me temo que tendréis que modificarla ligeramente para adaptarla a las nuevas innovaciones.

Respecto a los barcos, a nuestro mordaz consultante le parece raro que todas las embarcaciones tengan la misma velocidad. Bueno, no parecedifícil asignar bonificaciones a barcos especialmente bien construidos, igual que se añade un "plus" de daño a armas de buena manufactura.

Y no me parece mal que los dragones vuelen en las tempestades sindemasiadas dificultades, porque para eso son dragones, ¡qué diantre! Para poner penalizaciones siempre hay tiempo.

La penúltima duda tiene que ver con la forma y el ritmo a que se realiza el aprendizaje cuando uno estudia de un libro. Pues se realiza igual que si uno estuviera entrenando con maestro, siempre que pueda leer adecuadamente el tratado y que no se sobrepase el porcentaje que el libro en cuestión es capaz de enseñar.

Por fin se extraña nuestro aragonés amigo de que en *La Isla de los Grifos todo el mundo sepa Esquivar* relativamente bien, ya que la mayoría de PJ se las ven y se las desean para hacerlo de una manera mediocre. Y yo ahí discrepo. Primero, los porcentajes de *Esquivar* que tienen los PNJ de *La Isla de los Grifos* no son tan altos, siendo la media algo inferior al 50% (sin contar a los trilanceros, p.ej., cuyo porcentaje sí se eleva al 90%, pero son un caso aislado). Y segundo, no sé en tus campañas, pero en las mias los PJ suelen tener porcentajes en *Esquivar* bastante superiores al 50%, y algunos llegan al 70% e incluso más. No veo el problema. Según mis cálculos, a un PJ que desee entrenar su habilidad de *Esquivar* hasta el 50%, suponiendo que su modificador de DES sea 0, la cosa le llevará unas 13 semanas más o menos, y le costará 170 p., duro arriba duro abajo. No es para tanto. Cualquier personaje que se preocupe un poco del tema puede conseguirlo sin problemas. ¿Qué Master no permite 3 o 4 mesecitos de entrenamiento entre aventuras? ¿Y qué personaje no dispone de 200 p. más o menos para subir sus habilidades tras un escenario medianito?





*Antonio Nolasco nos escribe desde Las Palmas preguntando si a los Iniciados de **Dioses de Glorantha** se les da experiencia en **Oratoria, Leer/Escribir el Idioma Propio y Ceremonia.***

La respuesta es sí, aunque pertenezcan a cultos en los que no se especifica dominio de habilidad alguna. Es más, yo personalmente les doy experiencia en las habilidades del culto (si en éste se especifican), tal y como se explica en el suplemento de *Los Vikingos.*



En cuanto a Raul Medina, de Cádiz

que cuando nos escribió nos decía estar preparando una campaña en Ralios, indicarle que no se preocupe, ya que el suplemento *Genertela* está casi a punto de salir, y que allí tendrá detalles concretos acerca de esta región genertelana y de todas las demás áreas situadas en este mágico continente. ¡Un poco más de paciencia Raul!, aunque creo que tú ya has tenido mucha.



Tenemos también una carta de Germán Socias, del Club Arioch de Palma de Mallorca.

En ella, además de unas reglas para iniciar en la alquimia a nuestros runequesters que verán la luz, sino en éste, sí en el próximo Lider (gracias Germán), nos hace alguna consultilla. Hemos de aclararte Germán, que el modificador de magia NO se suma a los porcentajes de los conjuros, solamente a las habilidades mágicas, por lo que tras aprender un conjuro nuevo y determinar las posibilidades iniciales de nuestro personaje en el mismo (Mod. de Magia+1D6), no hemos de sumar de nuevo el mod. de magia a dichas posibilidades a la hora de lanzarlo.

Nos dice Germán: si un hechicero tiene un 30% en el conjuro *Encantamiento de Ligadura de Silfo*, y un 40% en la habilidad de *Encantamiento*, ¿cual de los dos porcentajes tendrá que usar para realizar el ritual con éxito? Tal pregunta indica que tienes un error conceptual, amigo mío, pero se trata de un tema que también han tocado otras consultas, por lo que no debe de estar bastante claro en las reglas. LOS CONJUROS DE MAGIA RITUAL NO TIENEN UN PORCENTAJE DE POSIBILIDADES PROPIO, SINO QUE UTILIZAN LA HABILIDAD RITUAL EN CUESTION. Un PJ no puede tener unas posibilidades en el conjuro ritual y otras en la habilidad de *Encantamiento*, ya que las posibilidades del conjuro SON las de la habilidad. Por ello, al subir la habilidad de *Encantamiento* estudiando o entrenando, subimos las posibilidades de todos los conjuros de *Encantamiento* conocidos por el hechicero. Por la misma razón, un conjuro de *Encantamiento* no puede mejorar sus posibilidades por medio de comprobaciones de experiencia como el resto de los conjuros de hechicería, ya que está indisolublemente ligado a la habilidad en cuestión. Y si tenemos un 70% en Encantamiento, y aprendemos un conjuro nuevo, como p. ej. *Crear Vampiro o Encantamiento de Fortalecimiento*, las posibilidades iniciales no serán 1D6+Mod.Magia, sino 70%. ¿Está claro? Naturalmente, lo mismo vale para los encantamientos espirituales y divinos: las posibilidades no serán PER x5% o 100% respectivamente, sino las que el PJ tenga en la habilidad de *Encantamiento.*

Como ya se ha comentado, solamente los PM del *fetch* se añaden a los propios para resistir conjuros ofensivos. Esto no puede hacerse con los de familiares o espíritus aliados, y los del *fetch* no se usarán nunca ofensivamente.

Y por fin, un iniciado necesita rezar en el templo una semana y volver a sacrificar la PER correspondiente para recuperar un conjuro divino gastado, exactamente igual que si fuera la primera vez que lo obtiene. Para los iniciados no existen conjuros "reutilizables"



Por fin, decirle a nuestro amigo de Córdoba, Antonio Polo, que hemos recibido su ayuda al juego (titulada "¿Ha salido de aquí entero?") y que la estamos considerando atentamente.

Para el resto de lectores diré que consiste en una serie de tablas para determinar efectos permanentes (sorderas, cegueras, cicatrices) de los golpes especialmente devastadores a los que se hace alusión en la pag. 35 de *RQb*. En la redacción de Lider ya han opinado sobre ella. Hay quien piensa que es la obra de algún esbirro maléfico servidor de la diosa Krarsht. Otros ven la mano de Eurmal en tal manifiesto. La mayoría se limita a pensar que es un puñado de reglas crueles y criminales. Yo, por mi parte, las veo útiles, pero necesitan pulirse un poco. ¿Cómo un golpe en la médula puede dejarle a uno ciego (la vía óptica es una de las pocas cosas de neurología que me sé bastante bien)?, o ¿cómo un golpe en el coco puede paralizar los dedos de la mano sin paralizar el resto del brazo? Esas cosas tenemos que discutirlas mejor. Sin embargo, hay detalles que me encantan, como lo de la afasia (incapacidad para hablar), los arrancamientos de orejas, ojos y narices, etc... Nos mantendremos en contacto, Antonio.

Hasta aquí las RuneConsultas este mes. No os enfadéis mucho si no se ha atendido aún la vuestra. ¡Un poco (más) de paciencia!



P.D.: ¡Ah! Se me olvidaba. A los chicos del club Forgotten Warriors tengo que darles dos consejos. Primero, que tengan cuidado con las alabardas porque se pueden cortar, ya que tales armas son para guerreros un poquito más experimentados que ellos. Y segundo, que piensen seriamente en comprarse el *RQA* (si no se lo han comprado ya), ya que muchas de las cosas que preguntan (no sólo el conjuro de *Resurrección*) vienen allí. Espero que comprendáis que no sería serio que se repitiera en Lider un conjuro o determinada sección de reglas (verbigracia, la Intervención Divina) que aparece en un suplemento porque a alguien no le apetece comprárselo●

Harpoon

Pedro Martínez

Harpoon es un juego aeronaval contemporáneo de miniaturas, editado por GDW y diseñado por Larry Bond en 1980, que ha venido funcionando con gran éxito desde entonces. Antes de pasar a dar una breve descripción de este juego, quizás sería conveniente señalar que este reglamento y toda la información sobre datos de buques, armamento y sensores que se encuentran en el mismo, han sido la piedra angular sobre la que se ha sustentado Tom Clancy para crear sus novelas *The Hunt for Red October* y *Red Storm Rising*, editadas en el estado español con los nombres de La Caza del Submarino Ruso y Tormenta Roja respectivamente, por la editorial Plaza&Janés. En el caso de la segunda novela, Larry Bond es co-autor de la misma. De hecho, todos aquellos que hayan leído Tormenta Roja, encontrarán una gran similitud entre los hechos que en ella acontecen y los escenarios que se hallan en "Battles of the Third World War", un módulo de campaña editado independientemente del juego por GDW, que consta de una serie de escenarios que pueden ser jugados sin correlación, o como "mini-batallas" con una relación cronológica entre sí. Finalmente, como comentario anecdótico, podríamos reseñar que los hechos que, tanto Tom Clancy en Tormenta Roja, como Larry Bond en "Battles of the Third World War" (Batallas de la Tercera Guerra Mundial), aducen como provocadores de esta Tercera Guerra Mundial, nos parecen ahora un tanto pueriles, después de los acontecimientos que han tenido lugar en los últimos tiempos en los países llamados "del Este". Claro está que ellos no podían saber de antemano que la situación mundial iba a experimentar un cambio tan radical como el que estamos viviendo en nuestros días.

Pasemos al juego:

Harpoon se encuentra muy bien presentado en una caja que consta de los siguientes elementos:

- Un libro de reglas.
- Un libro-anexo de datos.
- Un libro de escenarios.
- Dos cartas del jugador.
- Una hoja de troquel de 180 fichas.
- Un dado de 6 caras y uno de 10.

Este juego está clasificado en su nivel de dificultad como "intermedio", y los escenarios tienen una duración de 1 a 2 horas para los cortos, y de 3 a 6 para los largos. La escala básica de juego es de buques, submarinos, aviones y helicópteros individuales para las unidades, una escala de terreno de 1:36.000 (dos pulgadas por milla naútica), y una de tiempo dividida en dos tipos de turno: los tácticos de 30 segundos de duración, y los intermedios de 10 minutos.

El reglamento esta bien estructurado y presentado, con ejemplos gráficos y de texto fácilmente compresible, e incluso con comentarios del autor acerca de situaciones concretas.

La estructura básica del reglamento es la común a muchos tipos de juegos; consta de una introducción y de una serie de apartados que explican las diferentes fases y facetas del juego: mecanismo del juego, movimiento, detección, combate, etc. Aunque en un principio pueda "asustar" un tanto la densidad de las reglas, estas te llevan de un punto a otro de una manera lógica y racional, de modo que uno se va introduciendo en la mecánica del juego sin más dificultad que la propia que pueda tener, dado su grado de dificultad intermedia.

Una de las cosas que pueden llamar la atención a los jugadores aficionados a la guerra moderna aeronaval, es la simplicidad del reglamento en contraposición a la complejidad del armamento y tecnología que se usa hoy en día. Pero que no se engañen, precisamente la complejidad que pueda tener Harpoon no se halla tanto en la dificultad del reglamento, sino en el manejo de todo el volumen de datos que implica controlar un buque con, pondremos como ejemplo la FF USS Knox, un montaje Phalanx de tiro rápido anti-misil, un lanzador Mk.16, capaz de lanzar Harpoon y ASROC con autocarga, dos lanzadores dobles de torpedos Mk.46, un montaje de 127 mm con su correspondiente director de tiro SPG-53, un radar de superficie SPS-10, uno de búsqueda area SPS-40, uno mixto Mk.23 TAS, un sonar activo-pasivo SQS-26 montado en el casco, un sonar pasivo de arrastre SQR-18, un radar areo de superficie LN-66 de facturación canadiense y, por si fuera poco, un helipad en popa que contiene un helicóptero SH-2F Seasprite, con su correspondiente armamento y sensores. Pero no se asusten; una vez uno se encuentra familiarizado con el libro-anexo de datos, todo se reduce a estudiar concienzudamente las capacidades de los equipos y armamento disponible en el/los buques o aviones antes de comenzar el escenario y, cuando llega el momento de su manejo, referirse a las múltiples tablas de datos de equipos que se encuentran en dicho libro a tal efecto. Lo demás, como siempre, depende de la suerte y de la pericia del jugador.

El juego es complejo, como apuntábamos, por el volumen de información a manejar, pero los escenarios están diseñados de modo que los jugadores no se encuentren abrumados por "el trabajo". En lo que respecta a este tópico, y tal y como aconseja Larry Bond en el reglamento, es muy conveniente la ayuda de un "árbitro" en la resolución de los escenarios. Como sucede con todos los juegos aeronavales, la "inteligencia" es parte vital en su desarrollo. Los escenarios de Harpoon, si son jugados sin árbitro, pierden casi todo su interés. No tiene ninguna gracia ver en el tablero la figura del buque que se supone que debes hundir, y pensar aquello de : "te veo, pero es como si no te viese, vale?".



Aparte del manejo propiamente dicho de sensores y armamento, Harpoon cubre todos los demás tópicos inherentes a la guerra aeronaval: visibilidad, estado de la mar, colisiones, línea de visión (LOS), daños críticos, blindaje, movimiento oculto de los submarinos, manejo de aviones y helicópteros con base en buque, soluciones de fuego para submarinos, combate aéreo etc. etc. Quizás sea el combate aéreo el que se vea reflejado más abstractamente en el reglamento. En mi opinión, de todos modos, lo está suficientemente como para hacer el juego "jugable", si se me permite la expresión, sin quitarle realismo.

La secuencia de juego es clara y concisa, constituyendo su mayor dificultad el concepto de turnos intermedios y tácticos. Es vital que este concepto y su desarrollo quede bien claro antes de comenzar a jugar. Los resultados de combate se basan en los archibregados "puntos de daño", impactos críticos (de flotación, en el puente, cubierta de vuelo, etc.) y blindaje. Aunque a estas alturas, el blindaje ya no constituya un elemento esencial en la guerra naval, todavía tiene su importancia. La fase más crítica del juego, sin embargo, es la detección. Este apartado en el reglamento, contiene una introducción que ayuda a comprender los elementos básicos de los sensores de hoy en día. El resto está dedicado a los radares y sonares de distintos tipos, e incluye tambien algunos sensores más sofisticados, como el MAD, ESM etc. En el reglamento, se ve reflejado en uno de sus apartados lo que, en el argot creado entre los jugadores de wargames, se ha venido a llamar "plotear" (del inglés -to plot-). Verbo inglés de difícil traducción que se podría traducir como "apuntar en un papel todas aquellas acciones que van a ser desarrolladas en el transcurso del turno o fase". Este apartado, como decíamos, refleja el "ploteo" de movimiento, fuego y otras acciones y, junto con el ejemplo gráfico incluido, no debería representar mayores complicaciones. Además de todos los apartados ya enumerados, Harpoon incluye un apartado dedicado a los sistemas de guiado de misiles y torpedos, y otro dedicado al mantenimiento y disponibilidad de aviones.

El libro-anexo de datos, aunque en un principio pueda parecer complejo, es de fácil manejo una vez uno se ha familiarizado con él. Las listas de buques, submarinos, aviones y helicópteros, que están clasificadas por nacionalidades (incluida la española), contienen toda la información necesaria para el juego. Pero dentro de las estadísticas de cada aparato o buque, no se encuentran los datos de los sensores, armamento etc. Lo cual supone que hay que remitirse entonces a los diferentes anexos del libro (radares, sonares, misiles aire-tierra, misiles aire-aire, torpedos etc. etc.) para encontrar sus capacidades. Esto supone un considerable esfuerzo, pero los anexos están estructurados de modo que la búsqueda resulta relativamente fácil y, la verdad, a mí no se me ocurre otro modo más oportuno de clasificar, ordenar y presentar todos estos datos.

El libro de escenarios incluye nueve de éstos: cuatro introductorios, con los cuales se dan los primeros pasos en guerra naval, aérea y antisubmarina; tres hipotéticos; uno que cubre un hipotético encuentro entre buques británicos y argentinos y, por último un escenario que representa la escena final del libro La Caza del Submarino Ruso entre el Octubre Rojo, el USS Dallas clase Los Angeles, el USS Pogy clase Sturgeon y el V.K. Konovalov, submarino soviético de la clase Alfa. Quizás hubiese sido adecuado incluir algunos escenarios más en este libro. De todos modos, Harpoon es un juego que se presta sobremanera a la creación de escenarios por los propios jugadores.

Las cartas de ayuda al jugador contienen información básica como la secuencia de juego, modificadores al funcionamiento de los sonares etc. y es de muy fácil acceso. Por otro lado, las fichas que incluye Harpoon representan buques U.S.A., soviéticos, franceses, libios, británicos y argentinos; marcadores de misiles y representaciones de aviones y helicópteros. Aunque son útiles para el juego, resulta mucho más estético el uso de buques y aviones en miniatura. Estos pueden ser pedidos a diversos proveedores ingleses, aunque está prevista su venta en muy poco tiempo en Barcelona.

Resumiendo, Harpoon es un juego de guerra aeronaval contemporánea que hará las delicias de los aficionados al tema. Bien estructurado, los jugadores pueden en poco tiempo hacerse con él y con todos sus sistemas. No hemos investigado si todos los datos de buques y aviones incluidos en el juego son los correctos. Quizás haya algún purista que quiera y pueda hacerlo pero, como señala Tom Clancy en su prólogo al juego, "...todos los datos técnicos incluidos en el libro de especificaciones de los buques son el equivalente a $5.000 en libros de consulta y referencia..." y, la verdad, nuestra modesta biblioteca no da para tanto. Vamos a finalizar este resumen de Harpoon haciendo un brevísimo repaso a los libros de ayuda al juego editados independientemente del mismo por GDW y, comentando a los lectores que cuando estas letras salgan a la luz, estará ya disponible la traducción en castellano del reglamento y escenarios de Harpoon y a punto la de Battles of the Third World War.

Battles of the Third World War.- (Batallas de la Tercera Guerra Mundial) Contiene 15 escenarios que cubren diferentes aspectos de una hipotética tercera guerra mundial entre las fuerzas del Pacto de Varsovia y la NATO. Incluye comentarios acerca de esa hipotética guerra, comentarios sobre la estrategia naval soviética y de los Estados Unidos, varias reglas adicionales sobre minas y armas "secretas" y varios anexos que incluyen nuevos buques y armamento.

Sub Forms.- Contiene hojas de buques ya rellenadas que incluyen 8 submarinos de los Estados Unidos, 16 soviéticos, 5 británicos, 3 franceses, 3 italianos, 2 de la Alemania Federal y 1 holandés con sus correspondientes siluetas. Aunque la mayoría son submarinos de ataque, se incluyen algunos balísticos.

Ship Forms.- Contiene hojas de buques ya rellenadas que incluyen 12 buques de los Estados Unidos y 13 soviéticos. Estos buques son los más comunes en las dos flotas. Los aviones y helicópteros a bordo de los portaviones que se incluyen en este libro se ven reflejados en sus correspondientes hojas ya rellenadas (ej.: F-14 Tomcat, Yak-38 Froger etc.). Este volumen contiene asimismo un módulo muy completo para generar escenarios en el Atlántico Norte. Todos los buques y aviones tienen su correspondiente silueta. Contiene unas pocas fotos.

ASW Forms.- Contiene hojas de buques ya rellenadas de buques, submarinos y helicópteros de Canadá, Francia, República Federal Alemana, Japón, Noruega, Rep. Popular China, Suecia, Reino Unido, Estados Unidos y la URSS. Todos estos buques y aparatos tienen que ver directamente con la lucha antisubmarina. Este volumen incluye también un módulo de creación de escenarios en el Atlántico Norte, en el Báltico, en el Artico, el Mediterráneo, el Pacífico y el mar de Arabia, dirigidos hacia la guerra antisubmarina. Incluye siluetas de todos los buques y aparatos, dos hojas en blanco para llevar el movimiento oculto de los submarinos (para fotocopiar), dos reglas a diferentes escalas para manejar el movimiento de los submarinos en dichas hojas (para reproducir) y un índice general de todos los buques y aparatos que aparecen en este volumen y los dos anteriormente citados.



Turning Point Stalingrad The solitaire game

Javier Morilla
de «La Taberna del Poney Pisador»

Como seguramente alguna tarde os apetecía echar una buena WAR PARTIDA y no encontrásteis a ningún incauto con valor suficiente para enfrentarse a vosotros, os propongo el mejor rival posible: vosotros mismos.

Así que si no tenéis ningún juego de guerra en solitario, coged el T. P. Stalingrad y disponeos a completar la campaña de Rusia con la ciudad que cambio el curso de la historia: Stalingrado.

El sistema se basa, sobre todo en la honestidad que tengáis con vosotros mismos a la hora de mover al ruso, pero para simular la sorpresa y volubilidad de un mando como el del ejército Rojo, hemos desarrollado unas tablas que te darán una pauta general, pero OBLIGATORIA de cómo actuará el ejército Rojo en ese impulso. Para ello usamos 2 tablas, una para el DIA y otra para la NOCHE. Tira dos dados al comenzar el impulso ruso, los sumas y actúas en función de lo que diga la tabla:

	DIA	NOCHE
2	Ataque de intimidación	Repliegue
3	Repliegue	Contraataque
4	Contraataque	Contraataque
5	Especial	Especial
6	Resistir o morir	Especial
7	Resistir o morir	Ofensiva
8	Resistir o morir	Ofensiva
9	Especial	Especial
10	Repliegue	Contraataque
11	Repliegue	Resistir o morir
12	Contraataque	Resistir o morir

ESPECIALES

1 Infiltración
2 Punto decisivo: Mamayev kurgan
3 Evacuación
4 Entrada de refuerzos (dia)/repliegue unidades fatigadas (noche)
5 Entrada de refuerzos (dia)/repliegue unidades fatigadas (noche)
6 ¡Por la santa Rusia!

Explicaciones

– CONTRAATAQUE

Ha de realizarse un ataque en el cual el factor de ataque del ruso supere al factor defensivo alemán en +4 ó más. Si no hay ningún ataque así posible, se declarará "paso".

– REPLIEGUE

Ha de evacuarse una zona de los anillos exteriores siempre que haya unidades alemanas adyacentes a un área de 2 ó 3 puntos de victoria y tengan un factor de ataque superior al F.D. ruso en ese área. (Evacuarse hacia esa área aunque no llegue en ese impulso. Una vez acabado su movimiento se extingue el efecto de la orden).

– OFENSIVA

Es la orden más difícil de interpretar, y la que más depende de tu honrado albedrío. El ruso ha de concentrar sus fuerzas en combinaciones favorables al ataque (buscando integridades regimentales y evitando organizaciones parentales diferentes...) para efectuar una vez conseguido esto, un ataque en cualquier área o zona. (Es decir, si en un impulso te sale una ofensiva intenta formar un grupo de ataque; y si ya lo tienes ataca).

Si no sabes a dónde atacar puedes usar la siguiente tabla:

1 Reconquista de un área con PV "factible".
2 Raid en un flanco (área) débil.
3 Ataque destinado a cortar suministros.
4 Ataque en una zona.
5 Reconquista de un área con PV.
6 Ocupación exágonos alemanes desocupados.

– ESPECIALES

Son órdenes más concretas. Se vuelve a tirar un dado y se aplica el resultado.

1 Infiltración

El ruso deberá realizar una infiltración en su impulso, si el turno es diurno, considérese un ataque de intimidación.

2 Punto decisivo: Mamayev kurgan

El suministro ha de reforzar al máximo el M. Kurgan o montar una ofensiva de reconquista.

3 Evacuación

De una zona sometida a presión germana con un FA superior al FD ruso en +7 ó más. Si es zona de PV aislada, intentar un Recruce. Si no se da esta situación o no es posible, Fortificar, con ingenieros preferentemente.

4,5 Entrada de refuerzos (día)
Retirada unidades
Fatigadas (noche)

6 ¡Por la santa Rusia!
Un ataque donde sea obligatorio.

Victoria

Esta partida se puede jugar tanto con el juego normal como con el de simulación. No obstante si juegas en el normal, usa también los puntos de Victoria Rojos.

En los playtesting se ha comprobado que es relativamente sencillo conseguir más de 7 ó más de 12 PV en las dos primeras semanas (con situación muy próxima a la realidad). Por ello te recomendamos que, a menos que no te apetezca enredarte durante varias jornadas con el juego, no concluyas la partida hasta que hayas conquistado toda la orilla del Volga.

Recuerda que si Von Paulus lo hubiera conseguido (y hubo días que faltaron centímetros para la victoria) probablemente hoy saludaríamos con el brazo en alto y hablaríamos de la unificación de

Inglaterra en vez de hacerlo de otras unificaciones.

¿Sabías que

–KURGAN eran las pequeñas, especie de colinitas o grandes dunas características de la zona de Stalingrado?

–El saludo que se hacían los soldados alemanes al ir al frente era HALS UND BEINBRUCH! ("cuello y piernas rotas")? (Refiriéndose alos de los rusos, claro).

–La ciudad de Stalingrado ha tenido bastantes nombres, siendo los tres últimos: TSARITSIN (durante los zares), STALINGRADO (Con la llegada de "Pepe" al poder) y el actual de Volvogrado?

–Que las siglas NKVD (esas que aparecen encima de esa división de inútiles, la 10NKVD) significan NARODNY KOMMISARIAT VNUTRENNIK DYEL (comisariada del pueblo para asuntos interiores), un amasijo de policías, bomberos, guardias y demás especies mandado al frente?

–Que estas reglas tienen rango de FÜHRRERBEFEHL, o sea "orden del Führer", con lo que ya sabeis a lo que os exponéis si no las cumplís?

Nos vemos.

Oblt. KURT WAGNER

Warhammer 40.000

Durante más de cien siglos, el Emperador ha permanecido sentado sobre el Trono Dorado de la Tierra. El es el Señor de la Humanidad por la gracia de los dioses, y señor de un millón de mundos por el poder de sus incansables ejércitos.

Ser un hombre en este tiempo es ser sólo uno entre incontables billones. Es vivir en el régimen más cruel y sanguinario jamás imaginado. Pero el universo es un sitio muy grande y, pase lo que pase, no estarás perdido...

por Agustín Arribas

Si siempre que, al salir del cine o al apagar el televisor has pensado que tú mismo podías inventar más mortíferas estrellas de la muerte, más aguerridos soldados de asalto, o máquinas más extrañas que ornitópteros aleteadores, has llegado al sitio adecuado. Warhammer 40.000 es el juego que te permitirá crear todo tipo de excitantes aventuras sobre una mesa de juego. Se trata de un juego de fantasía ambientado en el lejano futuro, un compacto sistema que proporciona un conjunto de reglas coherentes con las que se pueden representar combates futuristas. Todas las reglas vienen profusamente detalladas y explicadas, facilitando así su comprensión. Además gran parte de los mecanismos de juego empleados en Warhammer, Batallas de Fantasía han sido utilizados para diseñar los de Warhammer 40.000, por lo que los jugadores familiarizados con el primer sistema lo tendrán más fácil a la hora de adentrarse en él. Ambos reglamentos pueden usarse en conjunción.

Presentación del juego

El libro de Warhammer 40.000 está dividido en cinco secciones principales que contienen reglas, información, trasfondos y otros detalles para ayudar a desarrollar el juego. Estos apartados son:

La sección de combate, que proporciona reglas, sugerencias e ideas útiles para desarrollar batallas y aventuras sobre una mesa, utilizando figuras y dados. El movimiento, los disparos, los combates cuerpo a cuerpo, huidas y persecuciones, movimientos de reserva y la psicología disponen de reglas propias. También hay una subsección que detalla vehículos, armaduras, movimiento aéreo, personajes y habilidades psíquicas.

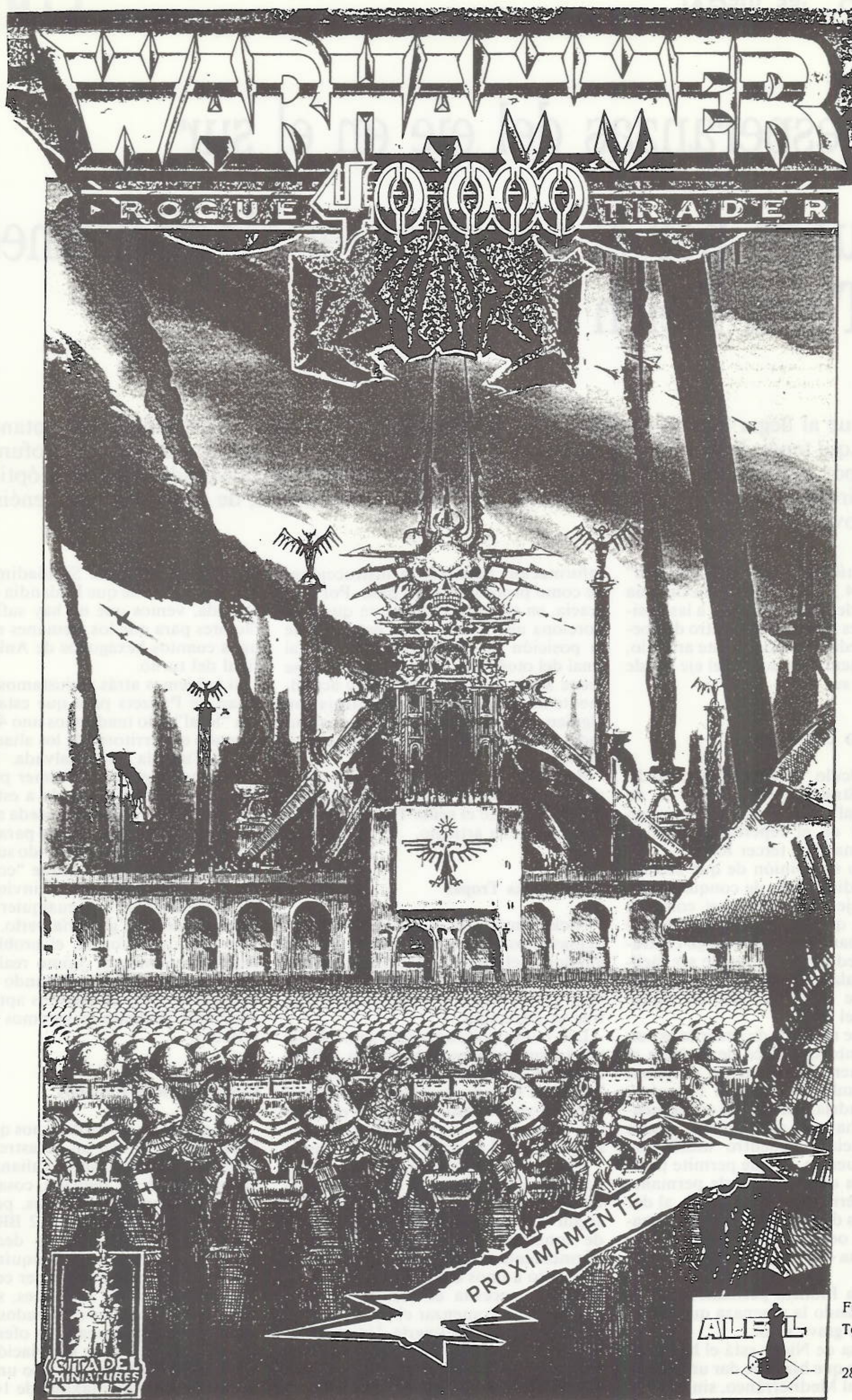
Una amplia variedad de fascinantes armas futuristas, tipos de armadura, vehículos, robots y mucho más material se incluye dentro del apartado de equipo.

No podía faltar un capítulo dedicado al contexto. La época del Imperio explica cómo funciona el universo de Warhammer 40.000, como actúan y combaten las diferentes razas y cómo están organizados y equipados los diferentes tipos de tropas. Otra sección muy relacionada con ésta es el Bestiario, con más de cincuenta animales, razas y plantas de origen extraterrestre.

Por último está la sección del jugador avanzado que, como su nombre indica, es una ayuda que proporciona reglas adicionales, incluyendo referencias para campañas, tramas de juego y sugerencias para partidas con muchos participantes. También detalla cómo coleccionar y pintar las figuras, así como ideas sobre modelismo para construir edificios y material escénico.

Para completar el juego existe un sumario que facilita las consultas rápidas y contiene todas las tablas principales, una selección de matrices de combate, hojas de registro y, lo que es mejor, todo el material preciso para jugar el escenario "Batalla en la granja", incluido en el libro. (¡Para los que todavía nos dispongan de suficientes figuras existen unas fichas de papel representando a los personajes!).

Varrak miró uno por uno a todos los expectantes Marines. "Estad listos –dijo– tan pronto como veáis que la luz del láser desaparece, el generador del campo de éstasis se agotará. Entonces coged las hachas –comentó mientras sopesaba un puñado de granadas– ¡y adentro! La dotación debe morir, pero el Holo de mando y cualquier documento debe quedar intacto. ¡Necesitamos esos planes de batalla!..."


WARHAMMER
40,000
ROGUE TRADER
EDICION
EN CASTELLANO
PROXIMAMENTE
CITADEL MINIATURES

Las esperanzas del eje en el sur

El juego por el poder en el Mediterráneo en Third Reich

Seguro que al llegar a estas páginas todos los amantes del wargame os deberéis estar frotando las manos. Aquí tenéis la primera entrega de una serie de capítulos dedicados a analizar en profundidad la lucha por el poder en el Mediterráneo durante la Segunda Guerra Mundial, desde la óptica del juego Third Reich. Pronto podréis disfrutar de las siguientes partes, de momento aquí tenéis esto. ¡Buen provecho!

En su artículo "Man the Beaches" (Vol 24. N 4.), el señor Nixon echa una ojeada a la defensa de Italia y a las posibles acciones aliadas en el teatro de operaciones mediterráneo. En este artículo, dedica su atención a lo que el eje puede hacer en el sur.

Revisando el pasado

En su artículo "Germany: The Mediterranean Strategy" (Vol 22. N 1. de The General) Nicky Palmer toca un punto vital en el repertorio de todo buen aficionado al tercer Reich.

Comparto su opinión de que una estrategia mediterránea de conquista por parte del eje es posible, así como la creencia de que un jugador aliado que no esté preparado para un juego centrado en el Mediterráneo, puede ser fácilmente descalabrado durante los primeros años de la guerra, por un astuto oponente del Eje.

Con lo que no estoy de acuerdo es con el tratamiento que hace de Francia el señor Palmer. Su intención es poner fuera de combate primero a Turquía y Suez/Alejandría, pero como consecuencia de esto hay que aminorar la presión sobre Francia. Encuentro inútil este ahorro de fuerzas, ya que permite tener a Francia la oportunidad de permanecer en la guerra indefinidamente, al dar a los aliados demasiada libertad de maniobra en el oeste, e incluso corriendo el riesgo de una derrota prematura en este frente.

Permitir a Francia permanecer en el juego ignorando la amenaza que representa, es un grave error.

En defensa de Nicky está el hecho de que lo único que hizo fue dar un vistazo superficial al Mediterráneo, sin dar una información detallada o instrucciones de como proceder paso a paso. Por desgracia, en el único instante en que proporciona una información detallada de la posición de las fuerzas del Eje (al final del otoño del 39), toda su teoría se viene abajo y parece obvio que actualmente nunca jugaría esta estrategia con alguien lo suficientemente experimentado, sin corregir su incorrecto movimiento.

Por tanto, antes de detallar mi propio plan de ataque en el sur, aclararé algunos puntos que el señor Palmer ha descuidado en su artículo.

Demasiadas Tropas

Nicky finaliza el otoño de 1939 con demasiados factores en poder de los aliados satélites del Eje, el Eje solamente tiene 20 contando también los italianos, de los cuales estarán usualmente tres en Finlandia.

Los puntos discordantes son: "Italia presta sus aviones a Alemania, SRing entonces hacia Budapest y Plovdiv", "Algunos Panzers van hacia la frontera rumano-yugoeslava" y "cruzar el estrecho es un auténtico quebradero de cabeza, y requerirá el uso de paracaidistas".

Aunque el número de unidades usadas para atacar Turquía no está exactamente evaluado, la tesis de Nicky, que según él está correctamente jugada, ha de conseguir que los alemanes estén "firmemente establecidos en el margen este, sólo a unos cuantos hexágonos de Ankara", necesita el uso de Panzers, que deberán comenzar el turno en Bulgaria, Rumanía o Hungría. Un recuento benévolo indica un total de dos 5-4 aéreas, una 3-3 de paracaidistas y cuatro 4-6 unidades Panzers, lo que hace un total de 29 factores. Si añadimos tres más en el caso de que Finlandia esté defendida, vemos que no hay suficientes factores para que los alemanes estén "a unos cuantos hexágonos de Ankara" al final del turno.

Si volvemos atrás y ajustamos la cantidad de Panzers para que esta fuerza sea "legal" sólo tendremos uno 4-6 estacionado en territorio de los aliados menores. Turquía estará salvada.

Realmente el señor Palmer pasa por alto la regla 25.6 y debido a este "descuido" toda su estrategia queda arruinada. Esto no es una condena para Nicky, sólo espero que haya reparado su error y vuelva a escribir un ataque "correcto" contra Turquía durante el invierno del 39. Posiblemente él o cualquier otro lo hará pronto. Me gustaría verlo.

De cualquier forma, el problema es realmente inmenso; ¿cómo realizar un ataque contra Turquía cuando sólo se dispone de 19 ó 20 factores aptos para ello? Más adelante lo veremos en este artículo.

Gasto de BRPs Italianos

Los gastos de BRPs italianos que hace Nicky en 1939, son un desastre en potencia. Usa la economía italiana como un subsidio de la alemana, cosa que es válida en turnos posteriores, pero que en otoño del 39 sólo deja 2 BRP para construcción. Si Alemania declara la guerra a Yugoeslavia y Turquía en invierno, solamente pueden ser construidos en este turno 17 factores, siempre que Italia no se una a sus aliados en una ofensiva mediterránea. Esta ofensiva es absurda: al tener toda su aviación comprometida en otra parte, sólo un ejército construido y un máximo de 16 facto-



res de crecimiento en acción (5 ó 6 de los cuales están en Libia). El segundo ejército italiano (2-5) no puede ser construido hasta el invierno y la quinta flota no zarpará hasta 1940.

Pero el gran fallo lo comete en la guerra económica. Si Italia usa un DoW contra los aliados en otoño del 39, esto se vuelve contra ella al liberar de esta carga al enemigo. El peligro está en un doble turno (DT) aliado de invasión en el cual los aliados declararán la guerra. Debe comenzarlo Gran Bretaña y no Francia, pagando por el DoW. Esto es debido a que la regla 21.4 indica que hay que incluir el DoW en las potencias mayores (21.4 en pág. 45 de las reglas del jugador del tercer Reich). Esto supone un gasto de 50 BRPs incluyendo la opción de ofensiva, lo que deja a Gran Bretaña con sólo 12 BRP para construir en otoño y esto es una razón suficiente para hacer reflexionar a más de un jugador británico. Si Italia es la que usara el DoW se ve envuelta en el mismo problema, pero además deja las puertas abiertas a un asalto anglo-francés.

Nicky ignora totalmente este dilema en su artículo y deja a Italia extremadamente débil en todos los aspectos.

Defendiendo Italia

Como consecuencia del apartado anterior, la situación que propone Nicky en Italia durante el otoño del 39 es la siguiente: un ejército 2-5 en Tarento, un 1-3 estacionado en Albania, las flotas italianas en Tarento y Venecia (si SRed no ha sido eliminado), las unidades aéreas aterrizadas en Polesti y Bucarest y 5 ó 6 unidades en el norte de Africa. Supongo que estas cinco son las otras cinco 1-3 y si hay seis, una unidad 3-3 puede estar allí o bien una unidad de reemplazo puede haber sido SRed allí. Asumiré que sólo hay cinco unidades en el norte de Africa aunque esto realmente no importe mucho en este punto.

La defensa está sostenida por el resto: dos 3-3, mientras se construyen presumiblemente 2 unidades de reemplazo con los 2 BRP. Por supuesto que el 2-5 de Tarento ayudará protegiendo el hexágono de playa AA23 y además hay Panzers alemanes por el norte, pero... ¿y qué?. Italia está muy abierta ante un doble turno de conquista aliado.

Las tropas alemanas situadas en Venecia no puede reconquistar Roma mientras fuerzas inglesas y francesas se esparcen por Italia durante el movimiento invernal realizando SR para bloquearlo. Los pocos defensores italianos se volatilizarán tras dos turnos de ataques combinados anglo-franceses. Ante este dantesco panorama sólo cabe decir que Italia está conquistada.

Por mi parte, voy a intentar ilustrar una defensa de Italia realizada con las pocas fuerzas que Nicky ha designado.

Quizás sus 5 ó 6 unidades de Libia son realmente las 2 italianas 1-3 que comienzan allí apoyadas por 3 ó 4 unidades alemanas SRed, pero de ser así la disposición de tres o cuatro 1-3 más, no mantendrá a los aliados fuera de Roma y si usamos la marina italiana para SR las fuerzas alemanas hacia Libia aún dejamos la invasión más fácil.

Finalmente con los alemanes tratando de realizar un SR fuera de Polonia y pasando a Venecia, Rumanía, Bulgaria y Africa del norte puede quedar corto de SRs.

Si añadimos esto a sus contingentes de tropas en los frentes este y oeste Alemania puede encontrarse de repente corto de fuerzas, y por consiguiente dudo que Nicky intente enviar tropas alemanas a Libia.

También es posible que el inglés no sea capaz de aprovechar esta oportunidad, pero esto no debe considerarse si el oponente es experimentado.

La marina italiana podría ocasionalmente deslizarse entre ambas flotas (francesa e inglesa) para repeler una fuerza de invasión, pero yo no contaría con eso.

Lo que realmente se necesita para salvar esa situación son algunos de esos Panzers que el seño Palmer parece haber esparcido por algún lugar del mapa y situarlos en X23 protegiendo Roma.

En mi opinión una adecuada defensa de Italia, requiere: o bien abandonar el DoW de otoño o "alistar" alguna ayuda pesada alemana y colocarla al sur de Venecia, además no hay que pensar en sacar las unidades aéreas de Italia. Para más consideraciones ver el artículo "Man the Beaches" en el Vol. 24. N 4 de The General.

BRPs en 1940

La situación de los BRPs en 1940 según el señor Palmer es muy interesante. Por mi parte yo calculo que los BRPs al comienzo del 40 son los que siguen. El Eje comienza la primavera con un total de 247 BRPs y los aliados con 235.

Las conquistas son Polonia y Yugoeslavia para Alemania; Luxemburgo para Francia. Los británicos han intervenido en Turquía.

Esta situación de fuerzas indica claramente que tan pronto como el Eje adopte una posición ofensiva el jugador aliado puede empezar a maniobrar para obtener un DT. Esta posibilidad puede mantenerse a lo largo de 1940 y será una espada de Damocles hasta que Alemania tome Ankara o París.

Si Ankara cae el jugador británico puede optar por perderlo sin un último combate de trincheras, con la intención de evitar un DT alemán. Lo mismo pero en menor grado ocurre si el alemán toma París.

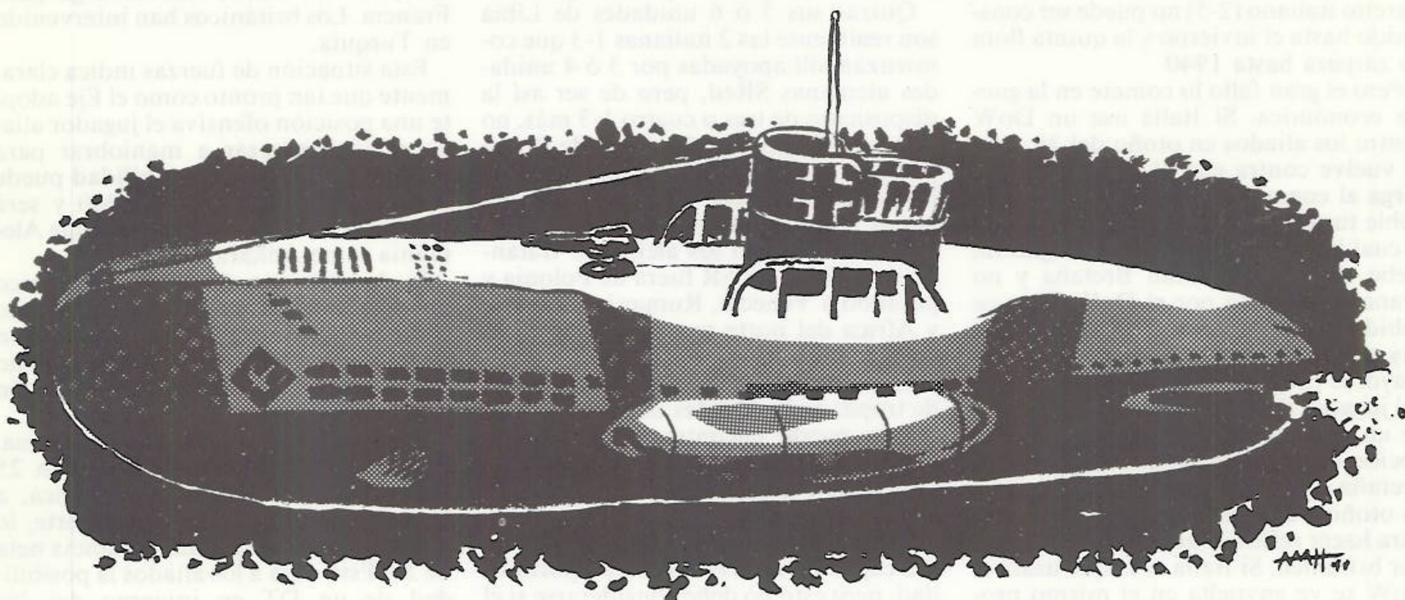
Hay otra posibilidad más peligrosa. Francia puede comenzar 1940 con 25 BRPs más por Holanda y Bélgica, a costa de perder sus 5 de transporte, lo que le proporcionará una ganancia neta de 20. Esto dará a los aliados la posibilidad de un DT en invierno del 39/primavera del 40, lo que potencialmente es una catástrofe para Alemania.

Para prevenir este DT puede elegir el gastar por guerra estratégica (SW). Pero ¿cuál es el límite? ¿cuántas SW crees que el británico puede dejar sin llevar a cabo para mantener el DT? Si Gran Bretaña construye sólo 1 factor SW, retiene el DT sin importar lo que haga el jugador alemán. Esto es lo que le ocurrirá al alemán si no se protege: un DT en invierno del 39 y los aliados tendrán una buena posición contra Berlín en la primavera del 40. La debilidad de la situación de BRPs Alemana podría incluso permitir que los aliados consiguieran un DT sin conquistar Holanda y Bélgica. El final de esta historia es que el alemán ha de jugar a las adivinanzas aunque esto vaya en contra de su estilo de juego. De todas formas, Inglaterra es la que tiene la sartén por el mango.

Una vez que Alemania acaba el invierno del 39 con la conquista de Polonia y Yugoeslavia no hay nada que impida a los aliados hacer un DT si quieren o incluso mantener la iniciativa a lo largo del 40.

En este momento los aliados están en su cima militar mientras que el jugador alemán está sólo parcialmente movili-

	Alemania	Italia	Gran Bretaña	Francia
BASE	150	75	125	85
TRANSPORTE	---	--	---	5
CONQUISTA	40	--	---	5
INTERVENCION	---	--	30	--
INICIO AÑO	190	75	155	95
ESTRATEGIAS	18	--	15	--
INICIO PRIMAV.	172	75	140	95



zado. La movilización y nuevos convoyes de tropas en el frente oeste puede preludiar cualquier acción en Turquía o permitirles retomar la iniciativa. La situación es que los aliados tienen las manos libres y Francia puede disfrutar realizando ofensivas en el oeste, con lo que Alemania puede tener problemas rápidamente. La DTmania puede rondar sobre Alemania en 1940, incluso después de la caída de Ankara en algunos casos. Sin embargo esto parece ignorarlo totalmente el señor Palmer.

Ojeando esta situación, el señor Palmer hace unas curiosas afirmaciones: "el oeste está en bancarrota...", "Para mantener los tres frentes a la vez Gran Bretaña debe apurar sus últimas reservas...", "...la caída de Suez puede colocar a Gran Bretaña en números rojos..." y mi favorita "El año 1940 ve como el Eje nada en la abundancia contra los aliados en tres frentes".

Ninguna de estas afirmaciones se sostiene por los hechos y la afirmación final simplemente es falsa.

Alemania no puede costear acciones ofensivas ni siquiera en dos frentes, durante un año completo (120 de sus 172 posibles BRPs) ya que tiene que movilizar su ejército y reparar pérdidas. Por su parte, el italiano no puede hacer nada.

Sin ofensivas del Eje en el frente oeste que consuman los BRPs franceses, Francia puede tomar la ofensiva para conseguir un DT (o algo más) cada vez que pueda. Imagínate las flotas francesas usadas para atacar y las flotas inglesas preparadas para interceptar a los italianos. Gran Bretaña no gastará ningún BRP en cualquier acción ofensiva para interceptarlos.

Golpea en el punto flaco

El razonamiento principal para un "juego del poder en el Mediterráneo" es variado y posiblemente dependa más que de otra cosa de la idea de que el Eje cambie sus planteamientos según los acontecimientos y de la habilidad del oponente.

Mi opinión es que en un juego de campaña entre dos oponentes parecidos empieza con igualdad de oportunidades. En partidas con varios jugadores las posibilidades se inclinarían por uno u otro bando según la experiencia y la habilidad de los jugadores. La estrategia alemana es engañar al oponente.

Como generalización, es mejor jugar una partida estándar (Polonia en 1939, Francia en 1940 y después Rusia) cuando tengas en frente a un débil jugador ruso y el juego del Mediterráneo cuando te enfrentes a un confiado jugador británico.

Específicamente las mayores ventajas del juego del poder en el Mediterráneo son:

Captura masiva de BRPs

Dependiendo de como vayan las colonias francesas, el Mediterráneo proporcionará de 110 a 130 BRPs al Eje. Esto es económicamente más rentable que atacar Rusia, la cual sólo proporcionará 55 BRPs por la caída de Europa del este, Leningrado y Moscú. Incluso si añadimos los gastos de DoW sigue siendo económicamente más barato que si la comparamos con la guerra en Rusia. También hay la posibilidad de que ahorres 35 BRPs si no declaras la guerra a Rusia, mientras que Rusia puede perder 35 con lo cual tu ganancia total sería de 70 BRPs.

Por supuesto, conquistar Rusia puede ser estratégicamente mejor. Si crees que tus oportunidades de conquistar Rusia son mejores que las de conquistar el Mediterráneo, ya sabes lo que debes hacer.

Algunos de esos BRPs mediterráneos pueden ser tuyos en una partida estándar: 20 por Yugoslavia, que serán 30 si se añade Grecia o 35 si además añadimos Túnez. Estos 35 más 55 en Rusia le dan al alemán el máximo que puede esperar siguiendo el plan de partida estándar, exceptuando la conquista total de Rusia. Pero recuerda que estos 90 BRPs se conseguirán sólo un año y no así en el Mediterráneo, donde el alemán puede disfrutar de más de 100 BRPs durante varios años. Después de todo, Alemania conseguirá de 25 a 40 en Rusia al menos un año.

Gibraltar y Suez/Alejandría

Hay una pérdida de golpe de 25 BRPs para Gran Bretaña al perder Gibraltar y también al perder Suez/Alejandría y,



como dijo el Sr. Palmer, esto puede ser catastrófico para un jugador británico poco preparado.

Ignorando a Rusia

Rusia no debe ser atacada hasta la primavera del 42. Si Alemania está ocupada en el Mediterráneo no necesitará gastar BRPs para declarar la guerra a Rusia, dejando este problema financiero en manos rusas.

El Dilema Ruso

Mientras Alemania ataca Rusia y viceversa, la frontera ruso-turca dará más problemas a Rusia que a Alemania, incluso después de la influencia de las fuerzas armadas rusas en el 42.

La gran ventaja alemana está en que el ruso debe defender dos frentes. Si Rusia quiere avanzar en ambos frentes (Este y Mediterráneo) deberá pagar 30 BRPs por turno para llevar a cabo tal opción, mientras que Alemania sólo deberá pagar 15 por tomar la acción ofensiva en el este, pudiendo avanzar en las dos áreas.

Esto se mantiene hasta que Rusia penetre en el este de Turquía e incluso si la situación se deteriorara hasta este punto, Rusia seguiría gastando 30 BRPs en acciones ofensivas, mientras que Alemania probablemente se inclinaría por la guerra de desgaste y no gastaría BRPs. Rusia no puede hacer nada al respecto, hasta al menos 1944.

El este de Turquía puede proporcionar inseguridad al alemán mientras esté luchando contra las fuerzas aliadas en el oeste del Mediterráneo a finales del 42. Pero, por otra parte, Rusia tiene la puerta trasera abierta.

La Independencia Italiana

Una vez que el Mediterráneo esté despejado, Italia será liberada de su tarea defensiva.

Sus fuerzas armadas podrán moverse por todo el mapa sin sufrir las restricciones de las naciones satélites de Alemania. Además en lugar de conseguir SR italianos en el Mediterráneo, éstos pueden ser usados para aumentar los alemanes, y son ideales para reforzar el frente este especialmente en la frontera ruso-turca.

Incluso en una partida estándar no centrada en el Mediterráneo, defender Italia al menos en parte con fuerzas alemanas es una estrategia usual, ya que algunos italianos pueden ser mandados al frente del este como carne de cañón.

Mucho más importante que otra ventaja es el beneficio de usar los SRs italianos, que nos permitirán transportar las tropas que vuelven al frente del este una vez se han realizado las pérdidas. Este aumento de SRs es un hecho bienvenido por una escasa SRs alemana en la cumbre de Barbarroja.

La aviación italiana no necesita estar estacionada de forma convencional, y esto puede asentar la defensa en el este ya que está capacitado para proveer de DAS a calquier unidad sin capacidad, proporcionando al alemán un total de 20 factores italianos en Rusia además del potencial de las defensas estáticas italianas.

En el este, las fuerzas italianas tienen libertad de desplegarse como necesiten, rellenando los huecos creados en la tercera edición por las limitaciones de las naciones satélites del Eje.

Estos italianos 1-3 a menudo pueden liberar a un 3-3 alemán al desplegarlos en otra parte en caso de que se requiera una unidad cualquiera sin importar la fuerza.

La flota italiana se puede adentrar en el Atlántico. Más allá que la invasión de Inglaterra, solamente amenazan (ver "El gambito hispano" un excelente tratamiento de la invasión por David Hablanian en The General V.18 N.5). Estas flotas pueden usarse como carne de cañón, esta vez contra la inevitable invasión aliada de Europa. No ganarán ninguna batalla en el mar, pero ciertamente retrasarán a los aliados al eliminarles alguna flota. También pueden influir en el tamaño del modificador naval si se usan las flotas para defender los puertos o playas de Bremen, Calais, Cheburgo y Lorient. Las flotas italianas perdidas en estas escaramuzas no son tan dolorosas de perder como las alemanas.

Hay que tener en cuenta que estas flotas por sí solas no están defendidas de formaciones de paracaidistas aliados o de aviación. Es necesario defenderlas con fuerzas de tierra. Este punto puede permitir que una combinación de flotas y fuerzas de tierra fuercen al enemigo a invadir hexágonos que no sean de puerto y a gastar muchos turnos preciosos reduciendo las flotas por el aire.

Italia al Final

Muy simple. Regla 26.7 "Temprana rendición italiana", puede permitirse una vez que el Mediterráneo ha sido conquistado. Probablemente, la temprana rendición en este punto no puede ser extrapolada.

Turquía

Como ya he dicho, la extraña serie de acontecimientos que son necesarios para mantener a Turquía dentro de la última fase de la guerra como aliado británico menor, pueden no materializarse nunca. Turquía está dentro y fuera de la guerra desde el principio.

La fortaleza europea

Obviamente los aliados del oeste pueden tener un tiempo terrible, que no les permita aterrizar en casi ningún sitio dentro del alcance de sus fuerzas aéreas. Pero no podrán moverse bien en tierra contra los saludables BRPs del jugador alemán conquistados en el Mediterráneo que le permitirán reconstruir inmediatamente las pérdidas sufridas y posibilitarán una contraofensiva total en el frente del este.

Cazadores de Leningrado

Recuerda siempre que el bombardeo de apoyo es el mínimo gasto que puedes hacer.

Consideremos un caso: 30 factores de bombardeo de apoyo y dos factores de infantería atacando un Leningrado defendido por 4 factores de infantería. Este es un ataque 2-1 y resulta en pérdidas rusas de al menos la mitad de sus defensores (dependiendo de qué unidades estaban en la ciudad). Esto deja Leningrado abierto a un ataque total, siendo defendida ahora con sólo un máximo de 8 factores. Por supuesto el alemán debe haber ganado sin problemas el 2-1 inicial.

El problema es que si se inclina por una acción defensiva, arriesgará solamente los 2 factores de infantería para esta tarea de dejar fuera de combate un objetivo mayor. Admito que la posibilidad que las flotas estén siempre disponibles en el turno que las quieras emplear, es remota. Pero observa otras posibilidades, por ejemplo Gibraltar.

Vichy

Aquí hay poco que considerar. Una vez pasado el periodo inicial de peligro en el cual Gran Bretaña puede desactivar Vichy, Francia la traspasa al alemán, y para éste es beneficioso tenerla de su lado.

Por esto, parece inverosímil que Gran Bretaña piense en gastar muchos BRPs para desactivar Vichy una vez que sus jugadores comprendan que son tu primer blanco. Puedes usar la Francia de Vichy para tu causa, colocando cualquier flota de Vichy con factor 9 en Gibraltar. Esto es porque no quieres que la bombardeen, ya que puedes reconstruirla. Si además recibe otras flotas parciales no necesitas ser tan parsimonioso con ellas.

Objetivos

En el caso de que alguien esté interesado, la razón final de zambullirse en el Mediterráneo es la facilidad con que los objetivos se pueden conseguir. Yo conté siete que no caerían en una partida estándar: Estambul, Alejandría, Mosul, Suez, Malta, Gibraltar y Madrid. Cuatro más caen con más facilidad de lo normal: Maikops, Grozny, Astrakan y Stalingrado. Dos llegan a ser más difíciles de tomar usando el juego del poder mediterráneo: Leningrado y Moscú. La magnitud de esto es fácil de ver; no hay ninguna duda de que conseguiremos una victoria marginal en el juego de campaña. Por tanto tienes garantizado que los aliados han de conseguir una victoria táctica para ganarte.

Variantes

Sí, todavía hay más. Pero estas pueden no entrar en juego, porque dependen de la variante que se emplee. La ventaja de esto es que algunas variantes pueden tener sólo un uso marginal (como #1, #2 y #9) pero son extremadamente valiosas para lanzarlas contra el inglés cuando persigas la victoria en el Mediterráneo.

Ninguna de estas variantes te hará sufrir, excepto probablemente #7, pero siempre puedes optar por no usarla. Más aún, el desarrollo de una variante puede decidirte a usar la partida estándar.

¿Algún 1939?

Si juegas el escenario de 1939 y quieres irritar a tu oponente británico puedes usar el juego del poder mediterráneo. Conseguirán su odio eterno mientras que vas machacando sus objetivos. Ideal para venganzas.

No hay planes perfectos

Como en todas las cosas, hay buenas razones para evitar el juego del poder mediterráneo.

La Avalancha Francesa

Una tardía conquista de Francia puede impedirte conquistar completamente el Mediterráneo antes de la entrada de las fuerzas rusas y americanas en juego. Si no puedes dejar fuera de combate a Francia antes del invierno de 1940, el Mediterráneo puede ser demasiado grande para manejarlo cómodamente. Incluso una victoria en otoño puede dejarte corto de BRPs y fuerzas activas si las cosas no han ido del todo bien.

Por otra parte una victoria en el invierno de 1940 puede acarrearte tan poco coste que tu ofensiva en el Mediterráneo no se resentirá mucho, todo depende de cómo se desarollen las cosas. Pero, desgraciadamente, las posibilidades de tener la oportunidad de repetirlo e intentar anticiparlo al otoño para moverse en invierno en Turquía, son escasas.

España y la Roca

El problema en este caso no es lo que pasa mientras conquistamos o no España, es cuando la conquistamos. Con diferencia, la mejor opción es invadir el país en otoño de 1941 debido a que se evitan los efectos dañinos de la regla 46.3. Puedes llevarlo a los aliados menores en verano del 41 y jugar alguna de las variantes afectadas posteriormente.

Llegados a este punto la elección lógica es poner fuera de combate Gibraltar en la primavera del 42 como muy tarde. Si no lo consigues, estás perdido. Un DT aliado en el turno de primavera-verano le permitirá inundar la zona con una unidad 4-5, una 5-6 y una 3-3 de paracaidistas, consiguiendo una defensa total de 48 factores (sin contar DAS). Esto tiene una razón: el poder en el Mediterráneo no se completa hasta que Gran Bretaña ha sido excluida al 100% de este frente. Si Gibraltar permanece en su poder no pasará mucho tiempo hasta que las fuerzas americanas y británicas invadan cualquier lugar en el Mediterráneo.

Como consecuencia de esto, puede enlazar un número excesivo de tropas y anular muchas de las ventajas previamente registradas para garantizar la estrategia original. Gibraltar es realmente una roca.

"Tempus" estricto

Si acumulamos todas las cosas que le suceden a un brillante comandante de la Wehrmacht en las estepas rusas al final un consejo parece ser verdad: No hay la suficiente presión para completar un cierto nivel de avance en el este.

Posiblemente se deba a que los sucesos en Rusia no son tan relevantes como para darles prioridad en la capitulación final.

Puede ser que sólo nuestro ingenuo objetivo de finalizar la partida lo haga difícil de estudiar en profundidad y de proveernos de datos firmemente extendidos y anotar objetivos específicos en el mapa de Rusia. Quizá alguien recordará que Nayer Alí (en The General V.21 N.4) y Marcus Watney (Guía del Tercer Reich) lo hicieron aproximadamente.

Bueno, Nayer y Marcus hicieron bien, pero todavía estamos a años luz de aproximarnos al nivel de análisis del frente del este. Mientras tanto, disfrutemos del análisis de los primeros años en el oeste (lo que no da pie a discutir ninguna discrepancia).

Todo ello es una especie de amplio camino para confirmar el terrible hecho de que el juego del poder en el Mediterráneo tiene un rígido tiempo de juego en sucesos de la magnitud de la marcha alemana a través de Polonia, Países Bajos y Francia. El Eje espera y teme que durante el juego del poder se abalanzará dentro de una época de altos y bajos que abarcará por un extenso periodo de tiempo. La mucha tensión de la partida con un jugador por cada bando puede hacer algunas cosas donde la experiencia y la suerte de muchos de nuestros oponentes fallen.

En un plano más específico, la regla de oro de todo jugador de Wargames es que hay una correlación geométrica progresiva entre la precisión requerida para concluir la tarea y la necesaria para llevarla a tu forma.

Esto es: el Eje juega durante 1939 hasta 1942 en el MPP que puede ser etiquetado como "necesidades para levantar la cabeza", debido a la importancia vital que tiene el racionar el uso de sus selecciones de SR, el control de sus acciones ofensivas y de sus declaraciones de guerra (sin mencionar sobre todo, los gastos de BRPs que ya mencioné). Cualquier desliz en esta fase puede costar el progreso de una partida. Un SR perdido, una pobre selección, o incluso el despliegue de paracaidistas y fuerzas aéreas en un lugar equivocado pueden dejar a los aliados fuera de peligro durante un turno.

Es rara la ocasión en que el juego sutil es importante en Rusia. Aquí es cuestión de ir aprendiendo partida tras partida y de aprovechar el "Gran Cambio" cuando se nos ofrezca.

El Poderío Ruso

Este es el gran temor. Rusia podría avanzar en Alemania como un Juggernaut. Para esta ocasión el "oso" puede intentar una barrida en el clima mediterráneo, desplegándose por el antiguo perímetro y todo eso. Lo que se necesita para adormecer estos temores es un plan para romper en Rusia, aprovechar lo que sea posible y dejar el resto como carroña durante un par de años mientras que Alemania juguetea en el Mediterráneo.

Naturalmente esto no puede ocurrir.



Si fuese posible no sería necesario el juego del poder en el Mediterráneo y nadie podría volver a jugar 3R. Por mi parte no me habría molestado en escribir un artículo como éste, para deleite de muchos sin duda, en un juego fácil de ganar. El frente ruso necesitará más faena, extendiendo la lucha y pareciéndose más a los años 1942-43 que a un blitz normal del año 41 (esta situación podrá ser discutida más tarde).

La Determinación de los Aliados Occidentales

Esta situación se produce cuando la inicialmente próspera campaña mediterránea sale como un tiro por la culata. Imagina a las fuerzas británicas y las americanas construyendo en Gran Bretaña sin otro lugar para amontonar fichas. No en Gibraltar, no en el norte de Africa y ni tan siquiera en Malta. Todo el mundo se amontona en la isla hasta el límite.

Tan pronto como podría ocurrir en un juego estándar esta poderosa fuerza se lanzará al continente. De hecho, usando los ejércitos británicos y americanos en Europa con solamente una fuerza mantenida en el norte de Africa, será un punto mejor de contención cuando un estudio a fondo de los CAMPAING END GAMES sea publicado.

Gran Bretaña y Estados Unidos se destacan como la más versátil, máquina de guerra en el juego. Incluso con Rusia conquistada y todas las tropas alemanas disponibles en la muralla atlántica, los aliados occidentales desembarcarán en algún sitio. No podrán permanecer mucho tiempo, pero volverán al turno siguiente.

El juego del poder en el Mediterráneo fuerza a los aliados en lo que posiblemente sea su estrategia más potente: "A la yugular" de todas maneras. Como ha sido mencionado una cosa es desembarcar y otra mantenerse allí. Alemania tiene una facilidad tremenda para devolver ejércitos al mar.

La Delicia Turca

Gran Bretaña recibirá 30 BRPs tan pronto como intervenga en Turquía (25.22) tal acontecimiento ocurrirá como muy tarde en 1940 o a principios del 41, y le dará una oportunidad para llevar a cabo un DT. Esto no significa que Gran Bretaña pueda alcanzar ese DT, pero el jugador del Eje ha de considerar esta posibilidad.

Evitar problemas

El juego del poder en el Mediterráneo no es tan fácil de ganar como un juego estándar. Solamente jugando cuidadosamente con tu oponente británico permitirá al Eje conquistar el Mediterráneo antes del invierno de 1941. Considerando tu campaña un éxito si ha sido completada en la primavera del 42 (en el momento en que se anuncia la entrada de las fuerzas americanas y los refuerzos británicos). En este punto la segunda guerra mundial naturalmente está lejos del final, sólo acaba de empezar. Puede ser muy duro estar presionado por una Rusia poderosa clavando sus dientes con tal de ganar todo lo que le sea posible antes de que los aliados occidentales se pongan de acuerdo en escoger sus objetivos.

Tu situación estará aún lejos de su estado crítico gracias a esas conquistas de BRPs efectuadas en el sur, estás en una situación económica especialmente robusta y podrás utilizar la totalidad de las fuerzas italianas para ayudarte en los combates en Rusia. Tus ejércitos nunca serán tan fuertes que a la conclusión de una próspera campaña en el Mediterráneo no sean barridos si hay una mala suerte excesiva en Gibraltar.

Una vez hayas enviado hacia el frente del este, tu aviación, Panzers y paracaidistas (ambas escuadras son aprovechables ahora) por lo que las opciones ofensivas por parte del eje a lo largo de 1942-1943 serán frecuentes. Pero, nada de eso responde a la pregunta de cómo actuará exactamente el Eje en la lucha mediterránea.

Gibraltar es el objetivo de la "táctica española" y la invasión de Gran Bretaña la meta. Pero invadir Gran Bretaña es una tarea arriesgada. Incluso el señor Hablanian admite (sin realizar lo que hace actualmente), que aumentan las posibilidades del eje al cargar ilegalmente tres unidades Panzers alemanas en dos casos separados. Las cuatro flotas tienen ciertamente la capacidad de cargar tres unidades 4-6 en una invasión. Pero de hecho pueden cargar dos ya que los Panzers deben haber comenzado su turno en el puerto de embarque (el cual puede acomodar a un máximo de dos unidades de tierra). Así pues, en lugar de las seis unidades acorazadas 4-6 David, su invasión de Inglaterra sólo puede incluir cuatro, una pequeña diferencia.

Como alternativa, dos apilamientos de tres flotas pueden cargar cuatro unidades Panzers mientras que las dos flotas restantes cargan una quinta. Incluso puede ser usada una novena flota, totalizando tres apilamientos de tres flotas cargando seis Panzers. Hay que reseñar, de todas formas, que usando esta novena flota excluimos la posibilidad de tener la oportunidad de explotar la playa, hasta que la cabeza de playa pueda ser un hexágono desabastecido. Asimismo, esto no asume pérdidas navales significativas que reseñar. la décima flota, construida por Italia en 1942, no entrará en juego antes de la entrada de los americanos y por eso no se considera. Finalmente, toda esta dispersión facilita al podería naval británico la tarea de hacer fracasar esta empresa del Eje conseguida mezclando flotas italianas y alemanas (de tamaño reducido en cada grupo).

Como el señor Hablanian discutió, necesita poner fuera de combate a Gran Bretaña antes de la entrada americana, lo que significa que España puede ser atacada inmediatamente después de la caída de Francia. Una vez comenzada no hay posibilidad de retroceder, y esta invasión temprana oscurece las oportunidades de que activando los aliados menores estrechemos mucho la posición rusa.

Usando esta táctica, la victoria puede venir en el oeste pero no hay muchas oportunidades de que sobrevenga en el este. Resumiendo, la "táctica española" queda como una alternativa viable y muy atractiva. Pero al igual que el juego del poder en el Mediterráneo no ofrece una victoria garantizada, o incluso una oportunidad de victoria mejor que con una partida estándar. De todas formas es conveniente (ya que es otra opción que el eje puede guardar en la manga).

La llave de una aplicación rentable del juego del poder en el Mediterráneo y de la táctica española es la flexibilidad. Es decir, que si el Eje comienza con una partida estándar, puede mantener la opción de variar a uno de estos planes alternativos para mejorar sustancialmente sus oportunidades de victoria final. El Eje se mueve por el juego, pudiendo tomar y escoger un punto de partida para una de estas opciones o bien permanecer hasta completar el juego estándard según vayan las cosas. Esta flexibilidad es precisamente lo que le falta a la estrategia mediterránea del señor Palmer.

La conquista del Mediterráneo puede dividirse en seis campañas distintas, siendo las cuatro primeras ofensivas y las dos últimas defensivas.

1. Polonia-Yugoeslavia-Francia-Países Bajos
2. Grecia-Turquía
3. Consolidación Mediterránea
4. España-Gibraltar
5. Rusia
6. Defendiendo el Oeste

Ignorando la primera, que ya ha recibido cobertura en esta revista, el comentario que sigue explora las siguientes cinco campañas mayores hechas con la estrategia del juego del poder mediterráneo. Disfrutemos jugando progresivamene. El Eje comienza con victoria en Francia. Polonia y los Países Bajos cayeron temprano ●

Simulación con figuras

Reglas de asedio

Jesús Mª Cortés Meoqui

1. *Preparación*

El defensor lanza 1d6 para determinar las características del subsuelo: Tabla 1.

Tabla 1

dado	subsuelo	minado	foso	estabilidad
	granito	no posible	húmedo	-1
2	arcilla	sí	agua	
3	arenoso	no	húmedo	+1
4	creta	sí	seco	
5	sedimento	sí	seco	
6	barro	no	agua	+1

De nuevo lanzará un dado percentil cuyo resultado indica el Nº de turnos, después de que los asediantes hayan cerrado todas las vías de acceso, que la guarnición y habitantes pueden sobrevivir sin racionamiento de comida y agua.

El asediante conocerá por un dado de 6 caras multiplicado por 5 la porción de su ejército que destinará a forrajear.

1d6 determinará la distancia, sumándole 20 cm., a que se encuentra un bosque de la ciudad o fortaleza sitiada.

El defensor, lanzando 1d10, determinará en secreto el turno de entrada en juego del ejército de socorro, sumando al resultado de la tirada 10 turnos más.

Para determinar la fuerza de las tropas de auxilio, recomiendo el siguiente cálculo:

Puntos del ejército sitiador = Puntos de la fuerza de relevo + (3 × valor en puntos de la guarnición asediada).

2. *Tabla de puntos*

Será complemento de la que incluyan las reglas utilizadas para batallas campales habitualmente.

Ingeniero o maestro artillero	30 puntos
Torre de asedio	60 puntos
Mantelete para proteger avance o con ariete	40 puntos
Traidor o informante espía	15 puntos
Lanzador de saetas	15 puntos
Lanzador de piedras	30 puntos
Peón con útil de zapa, moral D	4 puntos
Escala de asalto para 4 infantes	2 puntos
Marmita de aceite hirviendo o similar	10 puntos

Será necesario un ingeniero para obras que se realicen, y un maestro artillero para mandar cada batería.

3. *Despliegue*

La ciudad o fortaleza no estará colocada a menos de 45 cm. de los bordes de la mesa, debe tener 4 puertas orientadas a los cuatro puntos cardinales, debiendo señalarse el norte.

Los asediados desplegarán en el interior de la ciudad, el sitiador lanza el dado de 10 caras para conocer su dirección de aproximación, desplegándose en un solo grupo dentro de 15 cm. desde el borde de la mesa. La dirección se determinará de la siguiente forma: 0,1: se ignoran; 2: en el norte; 3: noroeste; 4: este, y así siguiendo la rosa de los vientos.

El mismo sistema empleará la fuerza de socorro en el turno en que llegue a la mesa.

4. *Movimiento*

Máquinas desmontadas: 10 cm.
Torre de asalto: 2,5 cm.
Manteletas: 5 cm.
Lanzador de saetas: 10 cm.
Lanzador de piedras: 0 cm.
Escalas, fajinas, marmitas transportadas: 10 cm.

Los manteletes que intentan cruzar un foso rellenado con fajinas lanzarán 1d6; el resultado de 6 indica que se desplomará en el foso; en el caso de las torres de asalto, un 5 o 6 producen similar efecto. Si el foso es húmedo sumaremos 1 al dado, si tuvo agua sumaremos 2.

A las tropas del interior de la ciudad o fortaleza les costará 1/2 movimiento subir desde el nivel del suelo a lo alto de un muro o torre; y sólo podrán acceder a las murallas desde las torres. Igualmente, cuesta 1/2 movimiento subir una escala o hasta lo alto de una torre de asalto.

Cruzar una brecha o mina cuenta como terreno difícil.

5. *Máquinas*

Los manteletes deben ser empujados por 20 hombres o 6 bestias de tiro para moverse; las torres de asalto necesitan el doble.

6. *Disparos*

El atacante reducirá del valor de la estructura su factor de ataque cada turno; cuando la estructura llegue a cero, ésta se destruye: si se trata de una muralla, con o sin puerta, se producirá una brecha de 15 mm.; si es una máquina, queda inutilizada.



Tabla 2

Estructura	valor	atacada por						
		fuego	mina	saeta	piedra	ariete	elefante	4 peones
Muro de protección sobre muralla o torre	4	0	0	1	2	0	x	1
Torre con puerta/Muralla con puerta	12	0	4	0	1	2	x	1
Muralla	16	0	8	0	1	2	x	1
Torre	20	0	10	0	1	2	x	1
Puerta	2	1	0	0	1	2	1	1
Torre de asalto	4	1	2	0	1	1	1	1
Mantelete	4	1	2	0	1	1	1	1
Empalizda	2	1	2	0	1	2	2	1
Muro de piedras	8	0	2	0	0	1	0	4
Fajinas, foso húmedo	2	0	x	0	0	x	x	1
Fajinas, foso seco	2	2	1	0	0	x	x	1
Lanza saetas	2	1	2	1	1	1	1	2
Lanza piedras	4	1	2	1	1	1	2	2
Pinchos	2	1	x	x	x	x	x	x
		Factores de ataque						

La primera vez que se ataque una torre o muralla con mina, ariete o lanzapiedras, se lanzarán 2d6, sumando 1 al resultado si el subsuelo es húmedo o arenoso, y restando 1 si es de granito. Si el resultado final es 12 o más, se considera la estructura inestable y su valor es reducido a la mitad del indicado en la tabla.

Las estructuras reconstruidas sobre suelo arenoso o húmedo poseen 1/4 de su factor indicado, si se reconstruyen sobre otro suelo el factor es 1/2 de aquel.

7. *Fuegos*

Puede iniciarse un incendio por las unidades a las que expresamente se les han entregado materiales incendiarios antes de que abandonen la propia protección, además se les habrá señalado un objetivo susceptible de ser incendiado.

El fuego se extenderá por otras zonas combustibles a razón de 3 cm. por turno, y se extingue transcurridos 2 turnos desde que el valor de la estructura es reducido a cero.

Las personas y animales no se acercarán a menos de 3 cm. hasta que se extinga.

Para conseguir que el fuego prenda donde se desee, láncese 1d6: con 5 ó 6 el intento tiene éxito. Sólo se permitirá un lanzamiento por unidad.

8. *Minado*

Cualquier grupo de tropas al mando de un ingeniero puede excavar una mina, excepto en subsuelo de arena, granito o barro. Deberá comenzar tras las propias líneas, debiendo señalar con precisión el objetivo al principio del trabajo. Si los sitiados inician una contramina desde el interior de la ciudad, ésta sólo descubrirá el trabajo enemigo con un resultado de 5 ó 6 al lanzar 1d6 cuando ambas estén a menos de 5 cm. Sólo se permite un intento por turno, y dicha contramina debe estar dirigida también por un ingeniero.

Una vez la mina alcance su objetivo, debe prenderse fuego al depósito que en ella se acumule siguiendo el procedimiento similar a lo señalado en el apartado anterior.

9. *Arietes*

Podrá ser trasladado por hombres sin protección, instalado en un mantelete o a nivel de tierra en una torre de asalto. Para que produzca algún efecto estará adyacente a la estructura objetivo.

10. *Elefantes*

En todo caso, si se utilizan contra una estructura más de tres turnos al día, sufrirán una herida mortal en la frente.

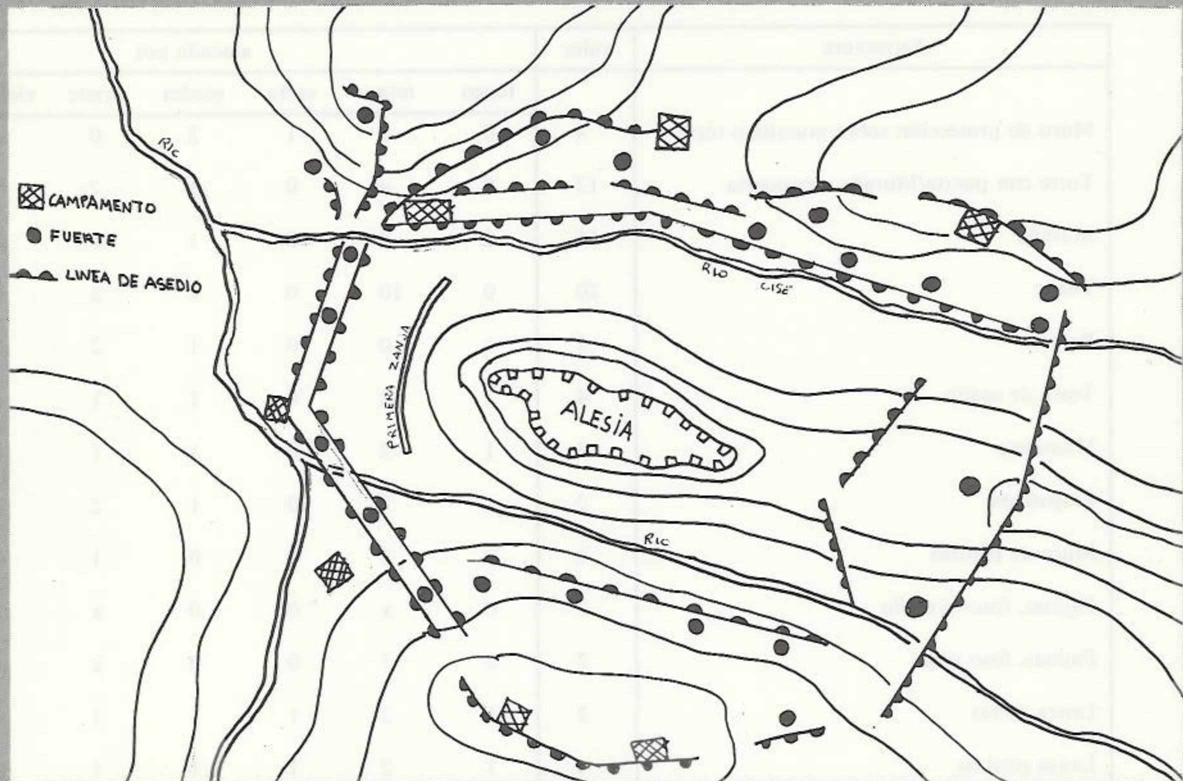
11. *Traición*

Cada jugador podrá contar con un traidor o espía, que podrá intentar hasta 5 traiciones durante el juego: envenenar la comida, asesinato, abrir una puerta al contrario... para tener éxito en su intento deberá sacar 5 ó 6 en la tirada de 1d6. El contrario cuenta con un informante si lo desea, que podrá desbaratar los intentos del traidor con un 5 ó 6 en otra tirada.

Las unidades afectadas por la traición disminuyen su moral un grado.

12. *Aceite o metal hirviendo*

Cada marmita adquirida sólo podrá usarse una vez, contra tropas situadas inmediatamente debajo, pasando por



ese lugar o atacando una puerta; también contra aquellos que manejen un ariete o escala. Las tropas afectadas deberán retirarse de inmediato, aunque estén dentro de un mantelete, torre de asedio o piso inferior, perdiendo dos grados de su moral.

El usuario podrá encender también un fuego de 5 turnos de duración, siguiendo las normas ya citadas. Deberá señalarse dónde se prende fuego y cuándo se ha encendido. El material alcanzará la temperatura necesaria dos turnos después de haberse encendido el fuego, y bajará de temperatura un turno después de haberse apagado. Una vez prenda, el fuego no podrá ser movido.

13. Suministros

El almacén de los sitiados sólo comenzará a utilizarse una vez que los sitiadores hayan cerrado todos los accesos desde campo abierto. Los sitiadores comienzan a destinar el porcentaje que se señale a forrajear desde el fin del primer turno. Al calcular dicho porcentaje, cada figura de caballería destinada a tal tarea cuenta como 3 de infantería. Estos hombres no podrán tomar parte en otras operaciones de construcción o destrucción, pero pueden ser utilizados para un asalto, mientras deben estar dispersos por la zona.

Cada vez que una columna de socorro logre acceder a la ciudad o fotaleza, aumenta sus suministros calculando el porcentaje según se indicó en el apartado 1.

14. Peones

Sólo pueden utilizarse para trabajos de construcción o destrucción, no en la lucha; pero en tales trabajos son el doble de eficaces que un soldado.

15. Milicia urbana

El defensor podrá crear milicia desde el primer turno sin coste extra; serán clase D y armados sólo con espada. Láncese 1d6 para saber el Nº de figuras reclutadas cada turno; éstas se agruparán en unidades de 48 figuras, sin ser nunca más de 4 unidades.

16. Coste de trabajos

Dicho coste se mide en Períodos/Figura; se llama así al trabajo desempeñado por una figura en un turno, por ejemplo: un total de 40 Períodos/Figura (PF) significa que 1 figura tardará 40 turnos en realizar el trabajo; 5 figuras tardarán 8 turnos ($5 \times 8 = 40$) o 40 figuras lo hacen en 1 turno.

Construir:

- 1 torre de asalto: 40 PF
- 1 mantelete: 16 PF
- 1 lanzador de piedras (catapulta): 8 PF
- 1 lanzador de dardos (ballesta): 2 PF

Reunir:

En un bosque fajinas para llenar un foso y darles el ancho suficiente para desplazar sobre ellos una torre o mantelete. 100 PF.

Formar:

- Un terraplén de la altura de un muro y ancho de una torre: 400 PF
- Un terraplén de altura de una torre y esa misma anchura: 900 PF
- Una sección de 2 cm. de foso, empalizada o muro de piedras: 4 PF
- 2,5 cm. de mina en zona permitida: 70 PF
- Un muro interior alrededor de una posible brecha: 500 PF
- Escalas de asalto para 1,5 cm. de muro: 8 PF

Reconstruir:

- Un muro de protección sobre muralla: 80 PF
- Un muro de protección sobre torre: 80 PF
- Una puerta: 20 PF
- Una brecha: 300 PF
- Una torre de asalto: 20 PF
- Un mantelete: 8 PF
- Un lanza piedras: 4 PF
- Un lanza dardos: 1 PF



Será necesaria la presencia de un ingeniero para supervisar las tareas indicadas, siendo sustituido por un maestro artillero si se trata de reconstruir lanza piedras o dardos.

Si el ingeniero está al frente de un grupo formado exclusivamente por peones, completará el trabajo en la mitad del tiempo indicado en la lista.

17. Escala de tiempo

El día está formado por 24 períodos de luz solar y 8 de noche. Corresponde a los jugadores determinar de antemano las limitaciones que trabajar o luchar de noche produce.

Hasta aquí estas reglas que sólo pretenden ser un complemento a las que utilizáis para batallas campales; la combinación de ellas enriquecerán vuestras campañas. Lógicamente no cubren todos los supuestos que podían presentarse a lo largo de su asedio, pero vosotros mismos podréis completarlas conforme os surjan.

Como aplicación práctica de estas reglas, a continuación relato uno de los asedios más famosos de la antigüedad:

La captura de Alesia

Vercingétorix, caudillo galo que había conseguido agrupar bajo su mando a todas las tribus, había sido una constante amenaza para los romanos, logrando incluso derrotar a César en la ciudad de Avaricum.

El romano tras haber reorganizado su ejército volvió al ataque sitiando Alesia, formidable plaza situada en un lugar aparentemente inexpugnable.

En su interior el jefe galo contaba con 80.000 infantes y 15.000 hombres a caballo; además había enviado mensajes a sus aliados para que acudieran en su auxilio, por lo que un ejército estimado en 25.000 jinetes intentó romper el bloqueo romano.

César disponía de 10 legiones (40.000 hombres) y 10.000 auxiliares.

Los trabajos desarrollados por las legiones tenían como objetivo aislar la ciudadela para rendirla por hambre; el valle fue atravesado por un foso de 6 metros de profundidad a fin de proteger a los hombres que trabajaban en la obra principal. Esta se componía de dos trincheras, de 4,5 mts. de ancho y 2,5 de profundidad. Donde fue posible inundaron tales trincheras desviando el río de su cauce.

A continuación de los fosos se alzaba una pendiente de 5 metros de alto, coronada por una empalizada. Torres de vigilancia fueron levantadas a intervalos regulares en la misma.

La distancia entre los fosos y la fortaleza era de 500 metros, y en esa tierra de nadie se excavaron 5 fosos de 1,5 metros de profundidad con estacas afiladas, más allá nuevos agujeros camuflados ocultaban púas metálicas y pinchos de madera con la cabeza endurecida al fuego.

Previendo la llegada del ejército de socorro, se trazó otra empalizada y fosos orientados en sentido contrario; también fueron fortificados los campamentos de las legiones.

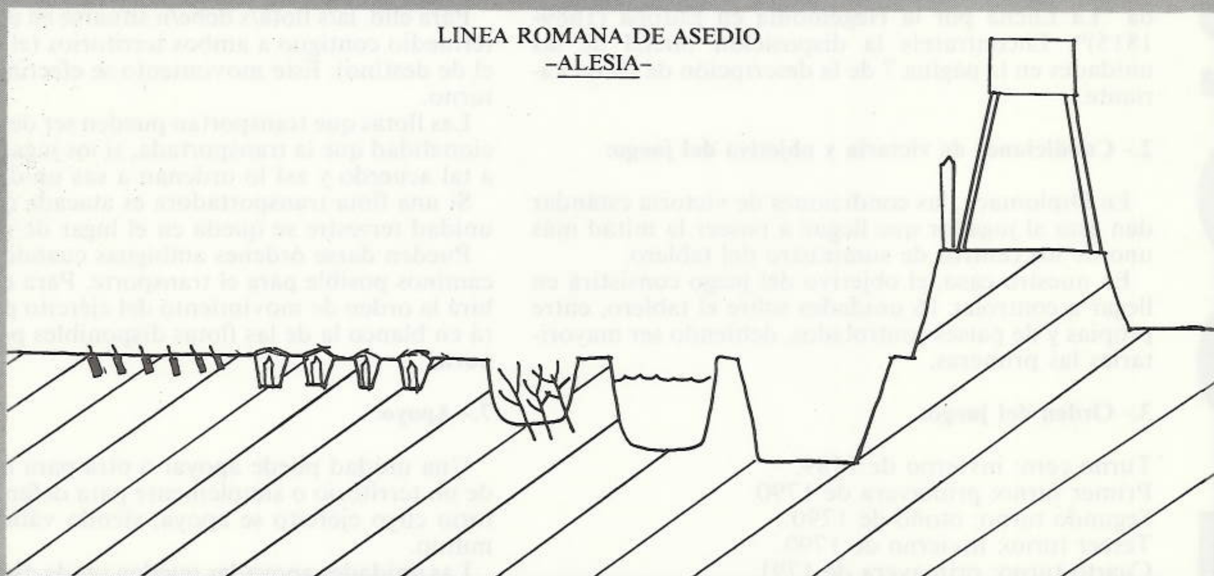
Durante los trabajos la caballería gala realizó varias salidas, todas rechazadas; también se intentó un asalto nocturno para incendiar las empalizadas, igualmente infructuoso.

El último intento de la guarnición, que había expulsado de la ciudad a todos los no combatientes para poder alimentarse, fue un ataque simultáneo con la llegada del ejército de socorro. Esta vez los romanos tuvieron que combatir en la doble circunvalación, llegando a caer en poder de los galos algunas torres y parte de la empalizada, pero tras este éxito inicial fueron rechazados por tropas traídas apresuradamente desde los campamentos de las legiones.

El perímetro interior creado por César, según recientes excavaciones sobre el terreno, se extendía por 16 Km. y el exterior 21 Km.

Bibliografía:

–Guerres de l'Antiguite: Warry
–Comentarios de la guerra de las Galias: César
–Historia del arte de la guerra: Montgomery
–La guerra antigua: Armand ●



Hegemonía: Diplomacy por correo en la Europa del s. XVIII

Las reglas para el juego por correo de Diplomacy me han sido proporcionadas por Roberto Pellejero, cuya dirección es C/ Miguel Villanueva, nº 10, 2º. 26001 LOGROÑO (La Rioja). Como desconozco al autor original de las presentes, lamentablemente no puedo hacer mención aquí del mismo, de todos modos, una felicitación.

La propia naturaleza de Diplomacy exige que para ser jugado por correo sea precisa la intervención de un árbitro al que habrá que remitirle las jugadas de los distintos turnos para que las resuelva y comunique los resultados a los jugadores.

Las reglas están divididas en cuatro partes:

Apartado 1º: Son unas aclaraciones a las reglas básicas del juego;

Apartado 2º: Son las reglas para el juego por correo;

Apartado 3º: Son las instrucciones para cumplimentar la hoja de turno que debe ser enviada al árbitro;

Apartado 4º: Diversos escenarios que pueden jugarse.

Resumen de las reglas de Diplomacy adaptadas al juego por correo (Apartado 1º)

1.- Escenario y disposición inicial:

El escenario escogido es el de la Revolución Francesa, correspondiente a la variante de Diplomacy llamada "La Lucha por la Hegemonía en Europa (1689-1815)". Encontrareís la disposición inicial de las unidades en la página 7 de la descripción de dicha variante.

2.- Condiciones de victoria y objetivo del juego:

En Diplomacy, las condiciones de victoria estándar dan ésta al jugador que llegue a poseer la mitad más uno de los centros de suministro del tablero.

En nuestro caso, el objetivo del juego consistirá en llegar a controlar 16 unidades sobre el tablero, entre propias y de países controlados, debiendo ser mayoritarias las primeras.

3.- Orden del juego:

Turno cero: invierno de 1789.
Primer turno: primavera de 1790.
Segundo turno: otoño de 1790.
Tercer turno: invierno de 1790.
Cuarto turno: primavera de 1791.
...etc.

Tened en cuenta que en la variante estándar de Diplomacy la secuencia es Primavera-Otoño-Primavera-Otoño...

4.- Tipo de unidades:

EJERCITO (E): en cualquier territorio terrestre; hay 8 (ocho) para cada gran potencia.
FLOTA (F): en cualquier territorio marítimo o costero; hay ocho para cada gran potencia.
PUNTO POLITICO (PP, ó P): una vez colocado sobre el tablero no se mueve; su número es limitado.
Sólo se puede dar una orden a cada unidad en cada turno.

5.- Movimiento:

No puede haber en ningún momento dos unidades E o F en el mismo territorio.
El movimiento de las unidades E y F es de un espacio por turno.
Una flota en un espacio de costa es como si estuviese en cualquier punto de ella. Hay excepciones a esta regla en la relativa a Areas Especiales.
El intento de mover una unidad E o F a un territorio ya ocupado acarrea un conflicto.

6.- Transporte:

Una flota o varias pueden transportar un ejército de un espacio terrestre a otro a través del mar.
Para ello, la/s flota/s debe/n situarse en el espacio intermedio contiguo a ambos territorios (el de origen y el de destino). Este movimiento se efectúa en un solo turno.
Las flotas que transportan pueden ser de distinta nacionalidad que la transportada, si los jugadores llegan a tal acuerdo y así lo ordenan a sus unidades.
Si una flota transportadora es atacada con éxito, la unidad terrestre se queda en el lugar de origen.
Pueden darse órdenes ambiguas cuando hay varios caminos posible para el transporte. Para ello se escribirá la orden de movimiento del ejército pero se dejará en blanco la de las flotas disponibles para el transporte.

7.- Apoyo:

Una unidad puede apoyar a otra para la conquista de un territorio o simplemente para defender al territorio cuyo ejército se apoya, siendo válido el apoyo mutuo.
Las unidades apoyadas pueden ser de distinta nacionalidad.
La unidad que apoya ha de estar contigua a la apoyada si ésta esta defendiendo; o contigua al territorio atacado, si hay un conflicto. Una unidad que apoya

CAR WARS®

Juego de duelos motorizados

Con autorización de STEVE JACKSON GAMES

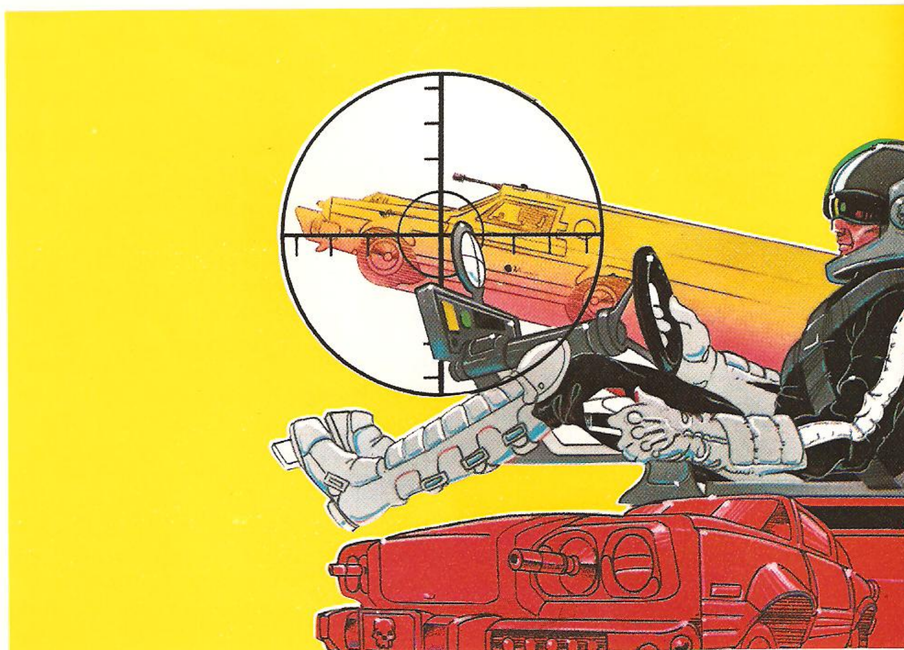


MINI CAR WARS®

Versión de iniciación al juego **CAR WARS**, *creada por Jim Gould, Michael Moe y Steve Jackson a partir de una idea original de Chad Irby y Steve Jackson. Editado por* **Joc Internacional** *bajo licencia de* **Steve Jackson Games**.

(...) Accionó de nuevo los cañones de detrás. ¡Blanco! El coche negro derrapó y, escapando al control de su conductor, dio varias vueltas de campana, incendiándose después. ¡Un pesado menos!

***Mini Car Wars** es un juego de iniciación completo en sí mismo, que permite simular la circulación por las rutas del futuro, en las que el derecho de paso pertenecerá a quien disponga de la artillería de más grueso calibre. Escoge tu vehículo y sal a la carretera. De tu pericia depende que te conviertas en un as del volante ... o que perezcas entre las llamas y la chapa retorcida.*



1. Material

Una vez extraído el encarte, dispones de las reglas del juego (que estás leyendo en este momento), hojas de vehículo de coche y moto, dos secciones de carretera (despejada por un lado y con restos de vehículos por el otro) y una serie de fichas que simbolizan los coches, las motos y las cortinas de humo. En lugar de recortarlos, no estaría mal fotocopiar todos estos elementos, para que te duren más. El material que se proporciona permite jugar dos o varias personas.

También se precisarán papel y lápiz, y al menos dos dados normales (de 6 caras).

2. Inicio del juego

Para comenzar una partida debes escoger un escenario siguiendo las indicaciones que se dan en el capítulo 9 y después:

a. Coloca las secciones de carretera sobre la mesa.
b. Escoge en la lista de vehículos de serie: copia sus características en sendas hojas de vehículo y después escoge las fichas que los van a representar. Anota sus velocidades iniciales (indicadas en el escenario) en la casilla reservada para ello.
c. Sitúa los vehículos sobre la carretera y ... ¡adelante!

3. Elección del vehículo

La lista de vehículos de serie (ver más adelante) proporciona las características y precios de diversos coches y motos, así como algunas opciones. Todos ellos están creados con las reglas estándar de **Car Wars** pero han sido ligeramente modificados para seguir siendo compatibles con esta versión simplificada. Las características se presentan en el siguiente orden: primero va el nombre del vehículo, seguido de su tamaño, los puntos de daño (PD) que resiste su motor, la calidad de la blindaje en cada uno de los cinco lados posibles (delante, lados derecho e izquierdo, detrás y techo), el número de ocupantes (sólo conductor o conductor y artillero), las armas y su emplazamiento, y por último el coste del conjunto, seguido de un espacio para anotar opciones extra que se hayan instalado (con su coste o ahorro) y cualquier comentario que sea preciso.

Ejemplo: **Mensajero**: berlina; motor de 12 PD; blindaje: delante 30, izquierda y derecha 20, detrás 25, techo 0; conductor y artillero; lanzacohetes delante, ametralladoras a izquierda, a derecha y detrás; 13000 $.
Opción a: reemplazar la ametralladora de detrás por un lanzacohetes pesado y un generador de humo. Ahorro de 950 $.
Opción b: quitar el lanzacohetes, las tres ametralladoras y el artillero y poner dos láser acoplados delante. Recargo de 10200 $.
Algunos vehículos están equipados con una torreta. Eso quiere decir que las armas montadas allí van en el techo y su ángulo de tiro es 360.

HOJA DE VEHÍCULO
Modelo *Mensajero* Conductor *J.W. Roadie*
Blind. izquierda *20* Blind. derecha *20*
Velocidad *40*
Blindaje techo *0*
Conductor
Motor
Artillero
A
LC
Blindaje detrás *25*
Blindaje delante *30*

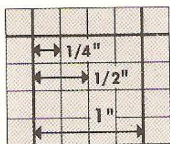
Una vez escogido el vehículo, rellena una ficha utilizando el modelo que se proporciona más adelante. Fíjate en el ejemplo: muestra un Mensajero básico después de un pequeño incidente. Toda el blindaje del lado derecho ha sido destruido, así como la ametralladora del mismo lado. El blindaje de delante ha recibido 6 puntos de daño. Los puntos de daño del motor y de los ocupantes se simbolizan con cuadrados pequeños. El motor ha recibido 3 puntos de daño que ya se han tachado. Los ocupantes no llevan blindaje personal por lo que resisten 3 PD cada uno.

4. Movimiento y escala

La carretera está dividida en cuadrados para visualizar y calcular el desplazamiento. Cada cuadrado grande representa 15 pies (4,57 m.) de lado y cada cuadrado pequeño representa 3,75 pies (1,14 m.) de lado.

Cada turno de juego representa 1 segundo, y está dividido en 10 fases de 1/10 de segundo. La velocidad del vehículo determina el número de fases en las que puede desplazarse. Cada vehículo debe mover 1" (un cuadrado grande) por cada múltiplo de 16 mph que lleve de velocidad, empezando por la fase 1.

Ejemplo: un vehículo rueda a 30 mph (10 x 3) por lo que se desplazará 1" en la primera fase, 1" en la segunda, 1" en la tercera y ya no



volverá a mover hasta el siguiente turno. Los vehículos se desplazan por orden de velocidad decreciente (es decir, primero los que van más rápido). En caso de empate, se determina al azar quién mueve primero.

Cuando el vehículo de cabeza llega al final del tramo de carretera se prolonga ésta añadiendo otro. Toda salida de pista representa el final del camino para su torpe conductor.

5. Aceleración y frenada

Al inicio de cada turno, cada jugador anota en secreto la velocidad de su vehículo (o vehículos) durante el turno en cuestión, y la revelan simultáneamente. La velocidad debe expresarse en múltiplos de 10 mph. Un vehículo puede:

- Acelerar 10 mph,
- reducir su velocidad en 10 ó 20 mph,
- permanecer a la misma velocidad.

La velocidad máxima de cualquier vehículo es de 100 mph (160 Km/h).

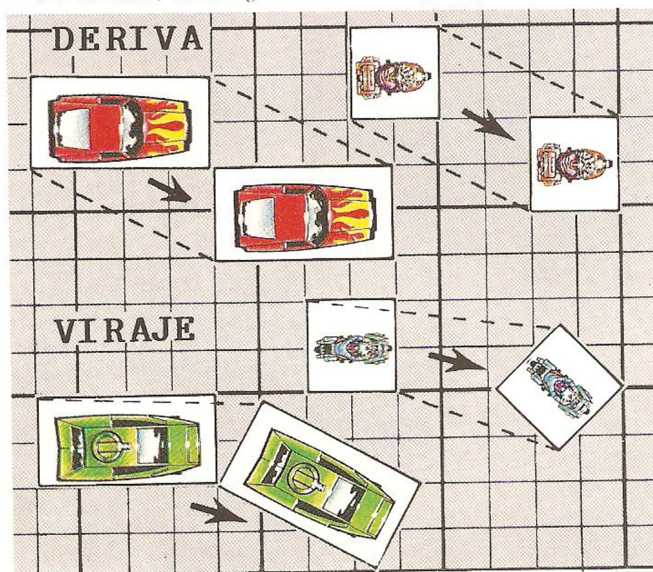
6. Maniobras y control

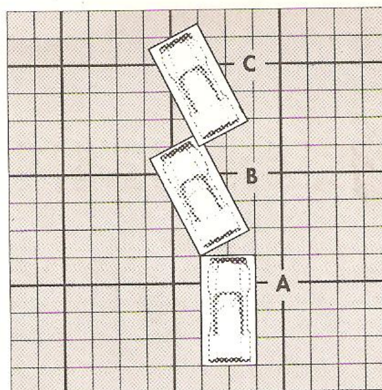
Los movimientos en línea recta se resuelven fácilmente gracias a los cuadrados impresos sobre la carretera, sobre todo porque cada marcador de coche cubre exactamente 1" (y los de moto 1/2"). Para cambiar de dirección, todo vehículo debe realizar una *maniobra*. Sólo se puede realizar una maniobra por fase, y ello reemplaza al movimiento en línea recta. La primera maniobra de un turno siempre se puede realizar sin riesgo, pero en la segunda empiezan los problemas (y continúan con todas las demás de ese turno). El jugador debe tirar dos dados de 6 caras (2d6) y consultar la tabla de control. Si obtiene un resultado que no sea *OK* pierde el control del vehículo (los efectos exactos de la pérdida de control se indican directamente en la tabla de control). Las diversas maniobras posibles son:

1. *La deriva*: el vehículo avanza recto 1" y a continuación hasta 1/2" hacia uno de los lados pero conservando el mismo sentido de marcha.
2. *El viraje*: el vehículo avanza recto 1" y gira a elección del jugador, pero teniendo en cuenta las siguientes restricciones: (a) una de las esquinas posteriores del marcador del vehículo debe permanecer en el mismo cuadrado pequeño y (b) la esquina diametralmente opuesta debe desplazarse 1 ó 2 cuadrados pequeños (incluso en diagonal).
3. *El giro en pivote*: sólo es posible para un vehículo que se mueva a 10 mph. El vehículo avanza recto 1/2" y, manteniendo una esquina cualquiera fija, gira cualquier distancia en cualquier dirección que el jugador desee.
4. *La marcha atrás*: maniobra permitida sólo a los coches (no a las motos, y por razones obvias). El vehículo debe permanecer por lo menos un turno inmóvil antes de poner marcha atrás, y sólo puede ir a 10 ó 20 mph. Todas las reglas normales de movimiento se aplican con normalidad.

Ejemplo de desplazamiento

J.W. Roadie, en su algo cascado Mensajero (posición A) decide





huir. Rueda en ese momento a 40 mph y ya ha movido dos veces en ese turno (una vez recto y la otra maniobrando). En la fase 3, Roadie decide virar a la izquierda para proteger su lado vulnerable. Desplaza su vehículo 4 m recto adelante para después, manteniendo la esquina trasera izquierda fija, desplazar la delantera derecha dos cuadrados pequeños (posición B). Como quiera que en ese turno ya había maniobrado una vez sin riesgo, ahora debe tirar 2d6 en la tabla de control. Obtiene un 10 y suma 2 debido a su velocidad de 40 mph. Total 12, es decir, un derrapaje. El Mensajero avanza 4 m en la dirección que tenía antes de la maniobra (posición C). Normalmente, el vehículo debería desplazarse de nuevo en la fase 4 (iba a 64 Km/h, múltiplo de 4) pero el derrapaje representa un movimiento, por lo que el Mensajero no mueve más este turno. Si su velocidad hubiera sido 50 mph habría movido de nuevo en la fase 5.

7. Choques y accidentes

Cuando un vehículo entra en contacto con un obstáculo fijo o con otro vehículo, tiene lugar un choque. Los daños ocasionados dependen de las velocidades relativas y de los participantes. Si se trata de dos vehículos que van aproximadamente en la misma dirección y sentido, se trata de un alcance y la velocidad del choque es la del más rápido menos la del más lento. Si es un choque frontal (o casi) las velocidades se suman. Si es un choque lateral (más o menos en ángulo recto), la velocidad del choque es la de quien ha movido en último lugar.

Cada vehículo recibe 1d6 puntos de daño por cada 10 mph de velocidad de choque, en la parte en donde éste tiene lugar. Las motos causan 1/3 de dicho daño.

La velocidad y la posición de un vehículo pueden verse alterados por un choque. En los alcances por lo general se mantiene la dirección y la velocidad a la que salen los vehículos es la media de sus velocidades previas al alcance (redondeando hacia arriba). En los choques de frente o de lado, los efectos en la dirección se simulan aleatoriamente y basta con dejar caer las dos fichas desde una altura de unos 10 cm sobre el punto de impacto. Tal y como queden dispuestas las fichas, así quedarán los vehículos. Si caen una sobre otra, se repite la operación. La velocidad de los dos vehículos después del choque es 0.

8. Combate

Existe combate cuando un vehículo dispara sobre otro. El combate se puede producir en cualquiera de las fases, pero siempre después del movimiento. El jugador anuncia el arma que va a utilizar y el blanco. Todos los tiros de la misma fase se resuelven a la vez. Las cortinas de humo aparecen al final de la fase, después de los tiros.

Un arma sólo puede disparar una vez por *turno* (10 fases). El conductor (o el artillero) no puede utilizar más de un arma por turno (a menos que disponga de armas acopladas). Un acoplamiento permite disparar al mismo tiempo con dos armas (aunque también se pueden disparar por separado), debiéndose realizar dos tiradas de impacto, una por cada arma. Las armas acopladas deben utilizarse siempre contra el mismo blanco. Los modificadores de tiro (incluidos los ordenadores de puntería) que afectan a una de las armas acopladas afectan también a la segunda.

El interés de un vehículo con artillero es el permitirle tirar dos veces por turno, una con el conductor y otra con el artillero.

8.1. Apuntar

Para disparar sobre un blanco, tiene que existir una línea de tiro entre el centro de la ficha del vehículo atacante (si se dispara desde una torreta) o entre el centro del lado de dicho vehículo en el que esté localizada el arma y cualquier parte del blanco (N. del T.: que exista una línea de tiro quiere decir que se pueda trazar una línea recta entre los puntos mencionados). Si dicha línea pasa a través de otra ficha de vehículo (en el caso de una torreta, evidentemente el propio vehículo no cuenta) o de un obstáculo fijo, el tiro es imposible. El humo no bloquea la línea de tiro pero penaliza a la tirada de impacto. Se puede

apuntar a cualquiera de los cuatro lados de un vehículo (delante, detrás, lados izquierdo y derecho), siempre y cuando exista línea de tiro a ese lado, y también a la torreta pero en este caso con un modificador de 2.

8.2. Impactar

El resultado de un tiro se determina con 2d6. La cifra obtenida (en la que pueden incidir diversos modificadores que se explican más adelante) debe ser igual o mayor a la tirada de impacto del arma que se utilice. *Por ejemplo*: una ametralladora tiene una tirada de impacto de 7; ello quiere decir que para conseguir un impacto con dicha arma hay que sacar 7 o más. Cualesquiera que sean los modificadores, una tirada de 2 es siempre un fallo. Los generadores de humo no tienen tirada de impacto, sino que al final de la fase producen un marcador de humo, sin más.

8.3. Calcular los daños

Cuando un arma alcanza su blanco hay que tirar un cierto número de dados (de 6 caras) para calcular los daños causados. El número exacto se indica en la tabla de armas. *Ejemplo*: Ametralladora, 1 dado.

Cada parte del vehículo puede encajar un cierto número de puntos de daño antes de quedar inutilizable. El blindaje se destruye punto a punto y ningún elemento interior (conductor, artillero, motor o armamento) puede resultar dañado mientras quede al menos 1 punto de blindaje en la parte del vehículo por la que incide el ataque. Cuando se pierde el último punto de blindaje, el arma o armas de esa parte quedan inutilizadas simultáneamente. El blindaje del techo protege a las armas de la torreta. Los motores funcionan mientras les quede al menos 1 PD. El primer punto de daño recibido hiere a un ocupante, el segundo le deja inconsciente y el tercero le mata. Un conductor herido debe tirar 2d6 en la tabla de control, y un personaje inconsciente o muerto ya no puede intervenir en el juego.

8.4. Localizar los daños

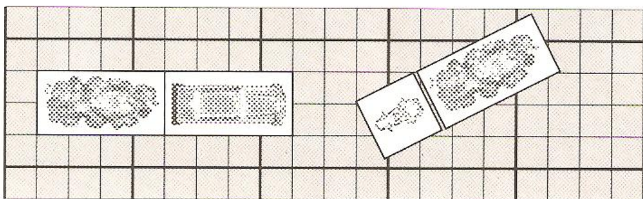
El daño incide en primer lugar sobre el blindaje de la parte correspondiente. Una vez destruido (y con ello las armas de esa parte), y si aún hay que adjudicar puntos de daño, existen idénticas posibilidades de que resulten alcanzados el conductor, el artillero o el motor, por lo que hay que tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla.

1d6	Parte alcanzada
1-2	Motor
3-4	Conductor
5-6	Artillero

Si no hay algún elemento interior o ya ha sido destruido y aún sobra daño, éste afecta primero a las armas y luego al blindaje del lado opuesto (el tiro atraviesa totalmente el blanco). Excepción: el blindaje del techo sólo protege a las armas de la torreta, por lo que todo impacto suplementario se pierde. Cuando el motor pierde su último PD, el vehículo debe frenar 10 mph por turno hasta detenerse por completo y definitivamente, aunque sus armas siguen funcionando y el conductor aún puede maniobrar. El vehículo cuyo conductor queda inconsciente o resulta muerto continúa avanzando recto, frenando 10 mph cada turno. En ese caso, el artillero puede continuar disparando, pero no puede maniobrar en lugar del conductor.

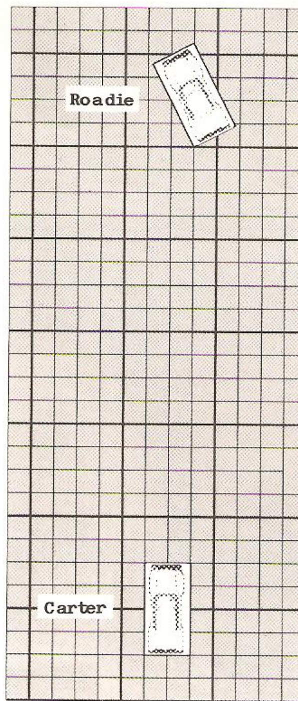
8.5. Humo

Los generadores de humo se utilizan como si fueran armas pero su efecto es diferente. Sitúan en la carretera una espesa cortina de humo que dura 60 turnos (mucho más que la mayoría de los combates) y que significa un modificador de -2 a todos los tiros que pasan a su través. Además, los rayos láser no pueden atravesarla. La ficha de humo se sitúa tal y como se indica en el siguiente esquema, dependiendo de la dirección que lleve el vehículo, y no se mueve.



8.6. Ejemplo de combate (ver esquema siguiente):

Nuestro amigo Roadie ha conseguido maniobrar a la izquierda (ver ejemplo precedente), pero aún no esta a salvo. Su adversario, Carter, ocupa un Mensajero con la opción (b), rueda a 60 mph y está a 5" de Roadie. Ambos jugadores declaran tiro en la misma fase.



Roadie tira con su ametralladora izquierda contra la parte delantera de Carter esperando destruir el arma de éste. Tiene una tirada de impacto de 7 (ametralladora), un modificador de -1 por la distancia (entre 4" y 8") y otro de -1 por apuntar a la parte delantera del otro vehículo. En total debe tirar 9 o más para acertar. Saca un 11: ¡blanco!. Una ametralladora hace 1d6 puntos de daño y él saca un 2. Su artillero utiliza la ametralladora de atrás con los mismos modificadores y saca un 5: ¡fallo!

Carter contraataca y tira con sus dos láser acoplados contra el lado izquierdo de Roadie. La tirada de impacto es 6 (láser) y tiene un modificador de -1 por la distancia (igual que Roadie). Necesita 7 o más en cada tirada. Saca un 8 para el primer láser y un 9 para el segundo: ¡dos impactos! Cada láser hace 3d6 puntos de daño por lo que tira 6d6 y saca un total de 28. ¡Pobre Roadie!

Una vez todos los ataques resueltos se localizan los daños. Carter se tacha dos puntos de blindaje delantero (aún le quedan más). Como quiera que Roadie sólo tiene 20 puntos de blindaje en su lado izquierdo, se tacha toda el blindaje y la ametralladora de ese lado, amén de pasar 8 puntos de daño al interior. Carter tira localización y saca un 2, con lo que el pobre Roadie se va directamente al otro barrio con 3 puntos de daño, y los 5 puntos restantes atraviesan el lado derecho (que, recordemos el primer ejemplo, carecía de blindaje debido a un incidente anterior) perdiéndose en la lejanía. En este momento, el vehículo de Roadie avanza sin control, y su artillero está rezando todo lo que sabe.

9. Escenarios

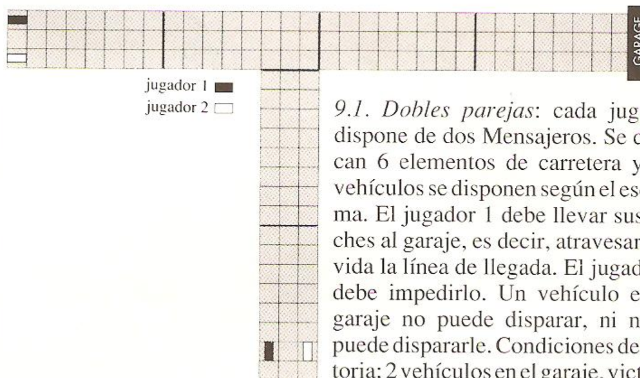
Antes de jugar conviene decidir el tipo de escenario que se quiere representar. Responde por tanto a las siguientes preguntas:

• ¿Qué vehículos se van a utilizar? (Basándote en los que se muestran en los escenarios, se puede otorgar un presupuesto a cada jugador para que practique el *bricolage* armamentístico).

• ¿Cuál será la posición de salida de los vehículos? ¿Sobre la misma línea, separados por *x* cuadrados, etc? ¿A qué velocidad empezarán el juego?

• ¿Se autorizará a los jugadores a consultar la ficha de vehículo del contrario? Esta posibilidad es válida por lo general en el caso de jugadores principiantes, que descubren juntos las reglas. Todo el mundo sabe lo que llevan los demás, y no se puede ocultar información. Sin embargo, para jugadores que conozcan bien las reglas, el desconocer de lo que dispone el contrario es uno de los alicientes del juego.

Algunos ejemplos de escenarios



9.1. Dobles parejas: cada jugador dispone de dos Mensajeros. Se colocan 6 elementos de carretera y los vehículos se disponen según el esquema. El jugador 1 debe llevar sus coches al garaje, es decir, atravesar con vida la línea de llegada. El jugador 2 debe impedirlo. Un vehículo en el garaje no puede disparar, ni nadie puede dispararle. Condiciones de victoria: 2 vehículos en el garaje, victoria para el 1; 1 sólo vehículo en el garaje, empate; 0 vehículos en el garaje, victoria para el 2.

9.2. Duelo en la carretera: cada jugador escoge un vehículo con el armamento y los accesorios que desee, pero con un coste máximo de 15000 $. Los vehículos se colocan en la carretera, ruedan en el mismo sentido, a 60 mph, y están separados 2d6 x 1". Se tira a suertes quién se sitúa detrás. El que sobreviva, gana.

9.3. La jauría: el jugador A utiliza el Cohete especial (opción *a*). El jugador B escoge motos por valor de 25000 $ (mínimo 5 motos). El coche empieza a 12" por delante de las motos, a 80 mph. Las motos van en el mismo sentido y pueden escoger la velocidad. El que sobreviva, gana.

Otras opciones: 1) Para añadir interés a estos escenarios, se puede tener en cuenta que en la superficie de la carretera puede haber restos de otros vehículos. Pongamos que se tira un dado cada vez que se coloca una nueva sección de carretera, y si sale un 6 se coloca por la parte de que contiene los restos; cada vez que se pise uno de esos cuadrados hay que hacer una tirada de control y consultar la tabla. 2) Se puede salir de la carretera pero allí la superficie es sumamente irregular por lo que cada fase de movimiento en que todo o parte del marcador esté fuera de la carretera se debe hacer una tirada de control. 3) También se pueden utilizar trazados de ruta no lineales, instalando por ejemplo un cruce, una ciudad, un parking o un circuito. En este caso hará falta papel cuadriculado en el que dibujar el perfil de cualquier terreno que limite el movimiento (arcenes, medianas, paredes, edificios, etc.)

Vehículos de serie

Los coches se presentan en orden creciente de tamaño.
- **Kart asesino**: utilitario; motor de 8 PD; blindaje: delante 6, izquierda, derecha y detrás 4, techo 0; conductor; ametralladora delante; 3750$.
- **Mini Sherman**: coupé; motor de 10 PD; blindaje: delante 35, izquierda y derecha 25, detrás 33, techo 0; conductor; dos ametralladoras acopladas delante y generador de humo detrás; 7500 $.

Opción a: reemplazar las ametralladoras por un lanzacohetes y añadir 25 puntos de blindaje. Ahorro de 1500 $.
Opción b: reemplazar una ametralladora por un lanzacohetes pesado y añadir 16 puntos de blindaje. Ahorro de 1250 $.
- **Cohete especial**: tamaño medio; motor de 12 PD; blindaje: delante 40, izquierda, derecha y detrás 35, techo 30; conductor y artillero, lanzacohetes delante y ametralladora en torreta; 12250 $.

Opción a: quitar el lanzacohetes, la ametralladora y el artillero y colocar un láser en la torreta. Recargo de 4250 $.
Opción b: quitar la ametralladora y el artillero, añadir 3 lanzacohetes pesados (2 delante y 1 detrás) y 25 puntos de blindaje. Ahorro de 1500$.
- **Mensajero**: berlina; motor de 12 PD; blindaje: delante 30, izquierda y derecha 20, detrás 25, techo 0; conductor y artillero; lanzacohetes delante, ametralladoras a izquierda, a derecha y detrás; 13000 $.

Opción *a*: reemplazar la ametralladora de detrás por un lanzacohetes pesado y un generador de humo. Ahorro de 950 $.
Opción *b*: quitar el lanzacohetes, las tres ametralladoras y el artillero y poner dos láser acoplados delante. Recargo de 10200 $.
- **Shogun 100**: moto; motor de 2 PD; blindaje: delante y detrás 6; motorista; ametralladora delante; 3000 $.
- **Shogun 220**: moto; motor de 3 PD; blindaje: delante y detrás 20; motorista; lanzacohetes delante; 4000 $.
- **Llamarada**: moto; motor de 5 PD; blindaje: delante y detrás 6; motorista; láser delante; 11250 $.

Opción: sustituir el láser por una ametralladora y dos lanzacohetes pesados delante y añadir 17 puntos de blindaje. Ahorro de 6000 $.
El reparto de los puntos de blindaje puede hacerse a gusto del jugador, pero las motos sólo pueden llevar blindaje delante y detrás.

Tabla de modificadores de tiro

Situación	**Modificador***
Estar a quemarropa (menos de 4 m)	+4
Larga distancia (por cada 16 m más allá de 16 m)	-1
El blanco es un utilitario o un coupé	-1
Se apunta a la parte de delante o de detrás	-1
Se apunta a una torreta o a una moto	-2
El artillero está inmóvil	+1
El blanco está inmóvil	+1
Cortina de humo (por cada una atravesada)	-2
Se dispone de ordenador de puntería	+1
Se dispone de ordenador de alta resolución	+2

*: todos estos modificadores son acumulativos y se suman a la tirada de impacto. Una tirada de 2 es siempre un fallo. *Ejemplo*: Disparar contra la parte delantera (-1) de un coupé (-1) en movimiento (0) a una distancia de 28 m (-1) desde un vehículo parado (+1) equivale a un modificador de -2. Si se disparara con una ametralladora, se precisaría un 9 en lugar del 7 normal, debido al modificador.

Tabla de armas

Nombre	**Tirada de impacto**	**Daño**
Ametralladora (A)	7	1d6
Lanzacohetes (LC)	8	2d6
Láser* (L)	6	3d6
Generador de humo (GH)	—	humo
Lanzacohetes pesado** (LCP)	9	3d6

* : no puede atravesar una cortina de humo.
** : de un sólo uso.

Accesorios

Todos los accesorios que se relacionan a continuación pueden añadirse a todos los vehículos de serie.
- **Ordenador de puntería**: proporciona un modificador de +1 a todas las tiradas de impacto, sólo a una persona. Coste 1000 $.
- **Ordenador de alta resolución**: proporciona un modificador de +2 a todas las tiradas de impacto, sólo a una persona. Coste 4000$.
- **Blindaje personal**: fabricada en tejido de plástico duro, proporciona 3 PD a un personaje (por lo que no resulta herido hasta el 4º punto de daño). Coste 250 $ (si resulta dañada en su totalidad o en parte hay que tirarla y comprar otra).

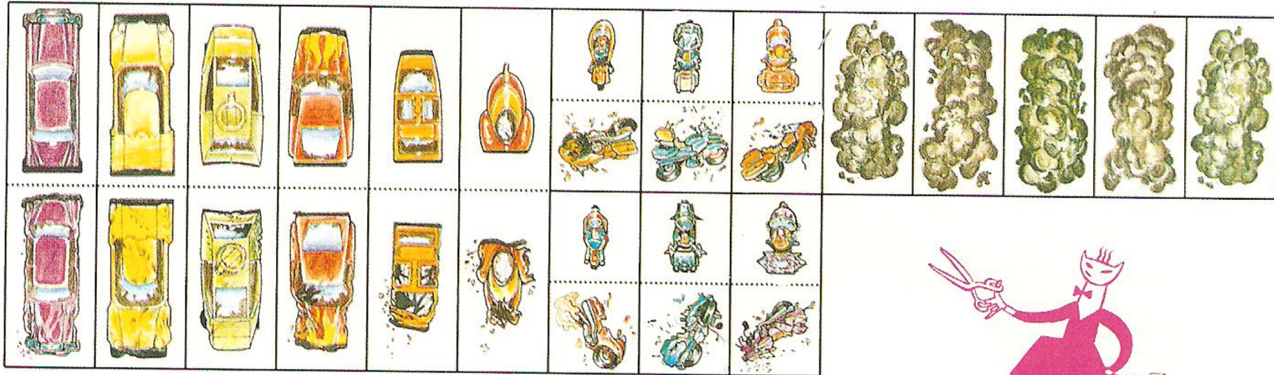
Tabla de control

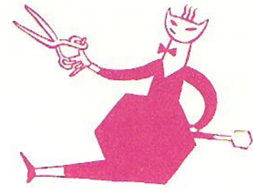
2d6*	**Resultado**
2-10	*OK*
11	*Coletazo*
12	*Derrapaje*
13	*Coletazo y derrapaje*
14 o más	*Vuelta de campana y explosión*

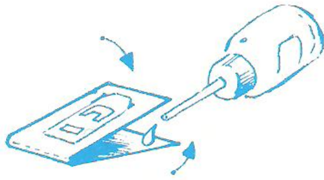
*: +1 al dado por cada 20 mph de velocidad. Si se trata de una moto, otro +2 al dado.

OK: sin problemas.
Coletazo: manteniendo fija una esquina delantera, se hace pivotar la esquina trasera opuesta dos cuadrados pequeños (se tira al azar si se derrapa a derecha o a izquierda).
Derrapaje: el vehículo avanza 4 m en la dirección que llevaba antes de la maniobra y pierde su siguiente fase de movimiento.
Coletazo y <>derrapaje: exactamente en este orden, primero se ejecuta lo uno y luego lo otro.
Vuelta de campana y explosión: el vehículo se detiene de inmediato y queda destruido. Todos sus ocupantes mueren. Da la vuelta a la ficha.

Mensajero	Mensajero	Cohete especial	Cohete especial	Mini Sherman	Kart asesino	Shogun 100	Shogun 220	Llamarada





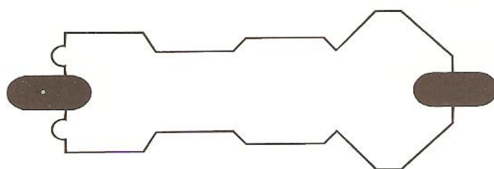


Pegado de las fichas

La cara y el dorso de cada ficha están impresos pies contra cabeza.
Doblándolos por la línea de puntos y pegando las dos partes se obtienen marcadores de doble cara.

HOJA DE VEHÍCULO (MOTO)

Modelo ________________ Conductor ______________



Blindaje detrás ________

Velocidad

Blindaje delante ________

Tamaño ______________ Coste ________________

Extras ____

Notas ____

HOJA DE VEHÍCULO (COCHE)

Modelo ________________ Conductor ______________

Blind. izquierda _____ Blind. derecha _____ Velocidad

Blindaje techo ______

Blindaje detrás ______

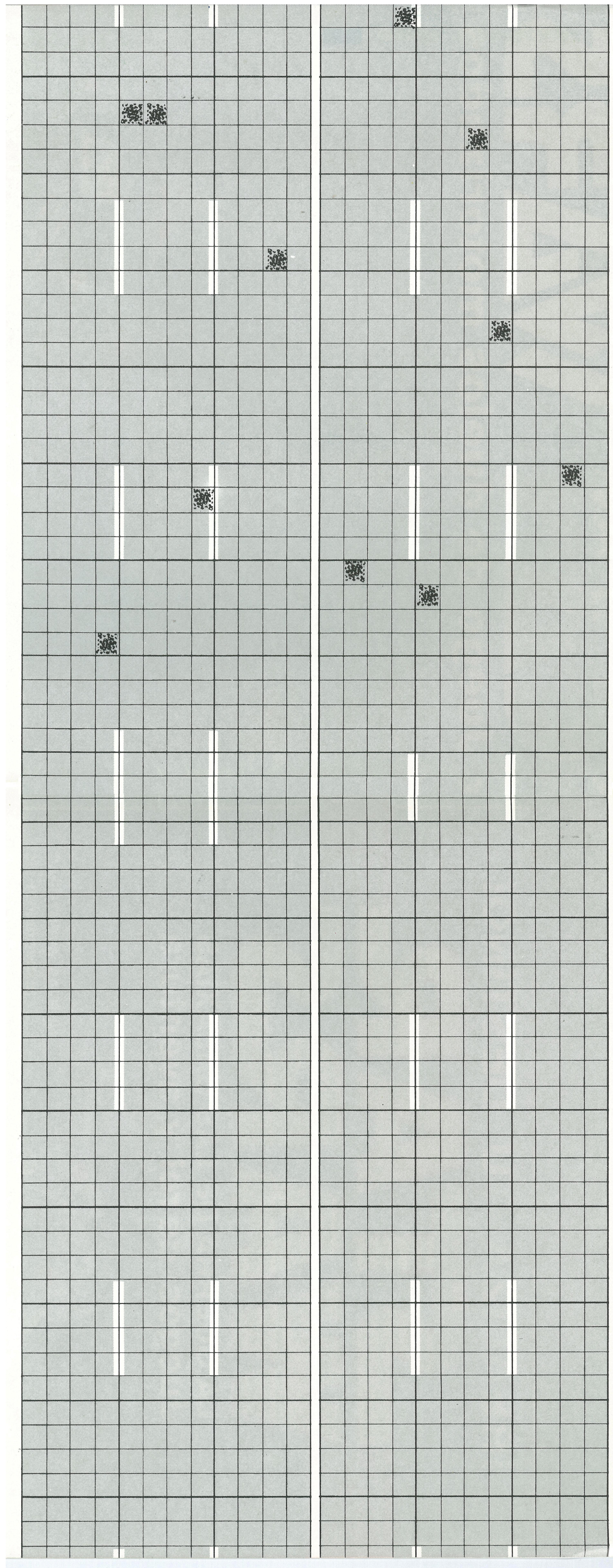
Blindaje delante ______

Tamaño ______________ Coste ________________

Extras ____

Notas ____

Hojas de vehículo para fotocopiar



dejará de hacerlo si es atacada, con o sin éxito, salvo que lo sea desde el territorio implicado en el ataque. Una unidad terrestre no puede apoyar a una flota en alta mar, pero sí al revés.

8.- Conflicto:

a) Hay conflicto cuando una o varias unidades pretenden ocupar un territorio que ya lo está por otra unidad de distinta nacionalidad.

b) La fuerza numéricamente mayor (con más apoyos) vence, obligando a la otra a retroceder o a no consumar su movimiento, según el caso.

c) Empate ("Stand Off"): cuando dos fuerzas numéricamente iguales entran en conflicto no ocurre nada, y ambas permanecen en su lugar.

d) Si dos unidades contiguas escriben una orden de movimiento tal que de su ejecución resultara un cambio de posiciones, no se ejecutará el movimiento; salvo que una de ellas, al menos, intente el movimiento mediante un transporte.

e) Si dos o más fuerzas iguales, pero de bandos diferentes, quieren atacar el mismo territorio, ninguna de ellas lo consigue; si en ese territorio hay una unidad no tiene que retroceder, pero se pierde el apoyo que pudiera estar prestando.

9.- Retiradas:

Las órdenes de retroceso se escriben sin diplomacia. Las unidades han de retroceder a áreas a donde podrían moverse normalmente, si esto no es posible la unidad se saca del tablero de juego; se puede optar por retirar la unidad del tablero aunque se pueda efectuar un retroceso.

Si a dos unidades se les ordena retroceder al mismo sitio, ambas son retiradas del tablero. Un error al escribir la orden de retirada tambien implica que la unidad deba abandonar el juego.

A las unidades que retroceden no se les puede apoyar ni transportar.

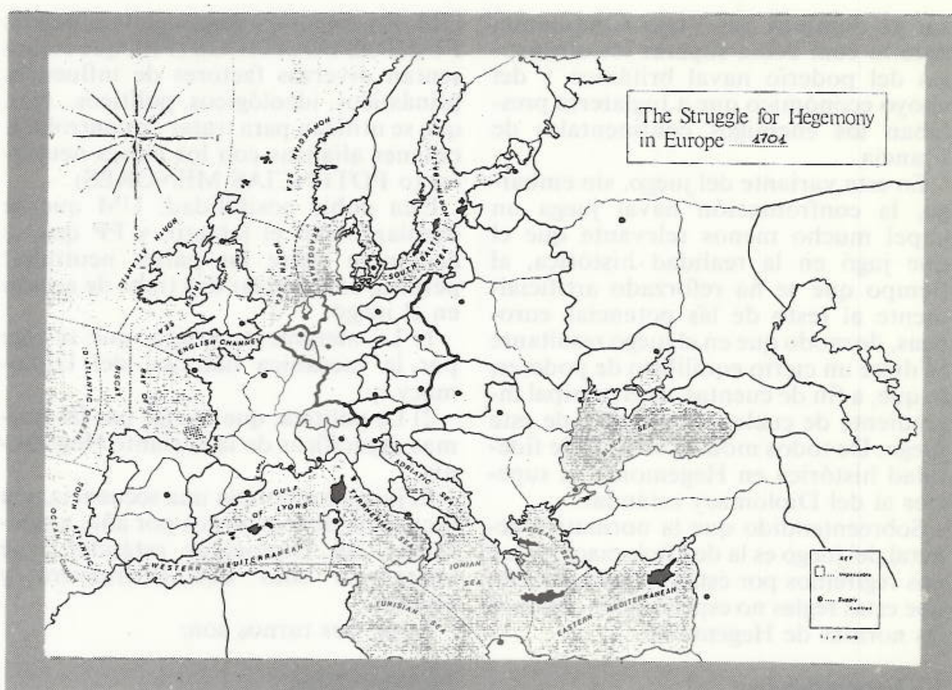
Esta terminantemente prohibido "autodesalojarse".

No se puede retroceder al área de donde venía el atacante, ni tampoco a áreas donde ha habido un empate entre varias fuerzas durante la campaña (Ver 8 e).

10.- Centros de Suministro:

a) Para dominar un centro de suministro hay que mantener en él una unidad propia al final de la campaña de otoño (en la variante que utilizaremos, al final de la campaña de invierno).

b) El dominio se mantendrá desde entonces hasta que otro jugador ocupe ese centro, también en una campaña de invierno (en nuestra variante).



c) Al final de las campañas de invierno se compara el número de unidades de cada jugador con el de centros de suministro dominados:

Si el número de unidades resulta menor, la diferencia se suplirá con nuevas unidades que se situarán sobre el tablero, en los centros de suministros de partidas.

Si resultase mayor, se reducirán unidades a elección del jugador, hasta igualarlas con el número de centros de suministro propios.

d) Los refuerzos se colocarán sólo en áreas con centro de suministro que estén vacías, y que estén dentro del país de partida del jugador.

e) En el caso de las áreas especiales, hay que especificar bien el lugar exacto en que se desea colocar la unidad; así sucede en el caso de las provincias con dos costas, donde se debe especificar en cuál de ambas se desea ubicar la nueva unidad.

f) No se permite la diplomacia en los refuerzos y eliminaciones.

11.- Areas Especiales:

a) Provincias con dos costas: San Petersburgo, Bulgaria y España; en nuestra variante, Hannover, Yorkshire, Gascuña y Toscana. En estos casos, hay que especificar en cada momento en qué lado de la costa se está, ya que los movimientos posteriores vienen condicionados por el emplazamiento actual.

b) Estrechos de Kiel y Constantinopla: una flota puede moverse del Mar Negro a Constantinopla, y luego al Mar Egeo. También podría moverse de la Bahía de Heligoland a Kiel, y luego al Mar Báltico.

En nuestro caso, esta singularidad sólo se mantiene para Constantinopla, pues la provincia de Hannover -equivalente a Kiel en el Diplomacy estándar- no disponía todavía en 1790 del estrecho de Kiel.

c) Estrecho de Gibraltar: una flota del Océano Atlántico puede moverse al Mar Mediterráneo, y viceversa. No hay limitaciones.

d) Suecia, Dinamarca (y Noruega): tanto las unidades terrestres como las navales pueden moverse libremente de una a otra. En nuestro caso, esa libertad de movimiento se extiende también a Noruega.

Por otro lado, Dinamarca separa por completo Skaggerak del Mar Báltico, de modo que una flota que quiera penetrar en dicho mar deberá antes pasar por Dinamarca (o Noruega/Suecia).

e) Suiza: En el juego estándar no puede atravesarse, en nuestra variante sí; es una provincia normal.

f) Grecia: No se puede pasar directamente de Grecia al Mediterráneo Oriental; en nuestro caso, esa prohibición se aplica a la provincia de los Balcanes.

La lucha por la hegemonía en Europa (o simplemente hegemonía) (Apartado 2°)

Los escenarios de esta variante de Diplomacy reproducen muchas de las guerras generalizadas que sacudieron Europa en el siglo XVIII, y que constituyeron un largo pulso entre Francia e Inglaterra por la hegemonía mundial.

Francia era la única nación lo suficientemente poderosa como para alcan-

zar el dominio del Viejo Continente, para lo cual debía superar los obstáculos del poderío naval británico y del apoyo económico que a Inglaterra prestaban los enemigos continentales de Francia.

En esta variante del juego, sin embargo, la confrontación naval juega un papel mucho menos relevante que el que jugó en la realidad histórica, al tiempo que se ha reforzado artificialmente al resto de las potencias europeas, de modo que en el juego resultante se diese un cierto equilibrio de poderes, lo que, a fin de cuentas, es el pricipal ingrediente de cualquier variante de este juego. De todos modos, el nivel de fidelidad histórica en Hegemonía es superior al del Diplomacy estándar.

Sobreentendido que la normativa general del juego es la de Diplomacy, y que nos regiremos por éstas en todo aquello que estas reglas no especifiquen, veamos las normas de Hegemonía.

1.- Generalidades:

Además de las clásicas unidades navales y terrestres, que llamaremos en adelante UNIDADES MILITARES O UM, los jugadores disponen también de PUNTOS POLITICOS (PP), que representan diversos factores de influencia (dinásticos, ideológicos, políticos...etc), que se utilizan para tratar de controlar u obtener alianzas con los paises neutrales (o POTENCIAS MENORES).

Esta doble posibilidad: UM que se desplazan por el tablero, y PP que se acumulan sobre los paises neutrales: permite contemplar dos tipos de acción en el juego:

1) La meramente bélica, que se rige por la mecánica habitual del Diplomacy, y

2) La política, que se rige por las normas específicas de la variante Hegemonía.

El juego contempla una secuencia una secuencia de tres turnos por año, a diferencia del Diplomacy estándar, que contempla sólo dos (Primavera y Otoño).

Estos tres turnos son:

PRIMAVERA	
OTOÑO --->	Reparto de los PP
INVIERNO --->	Reajuste de UM y centros de suministro

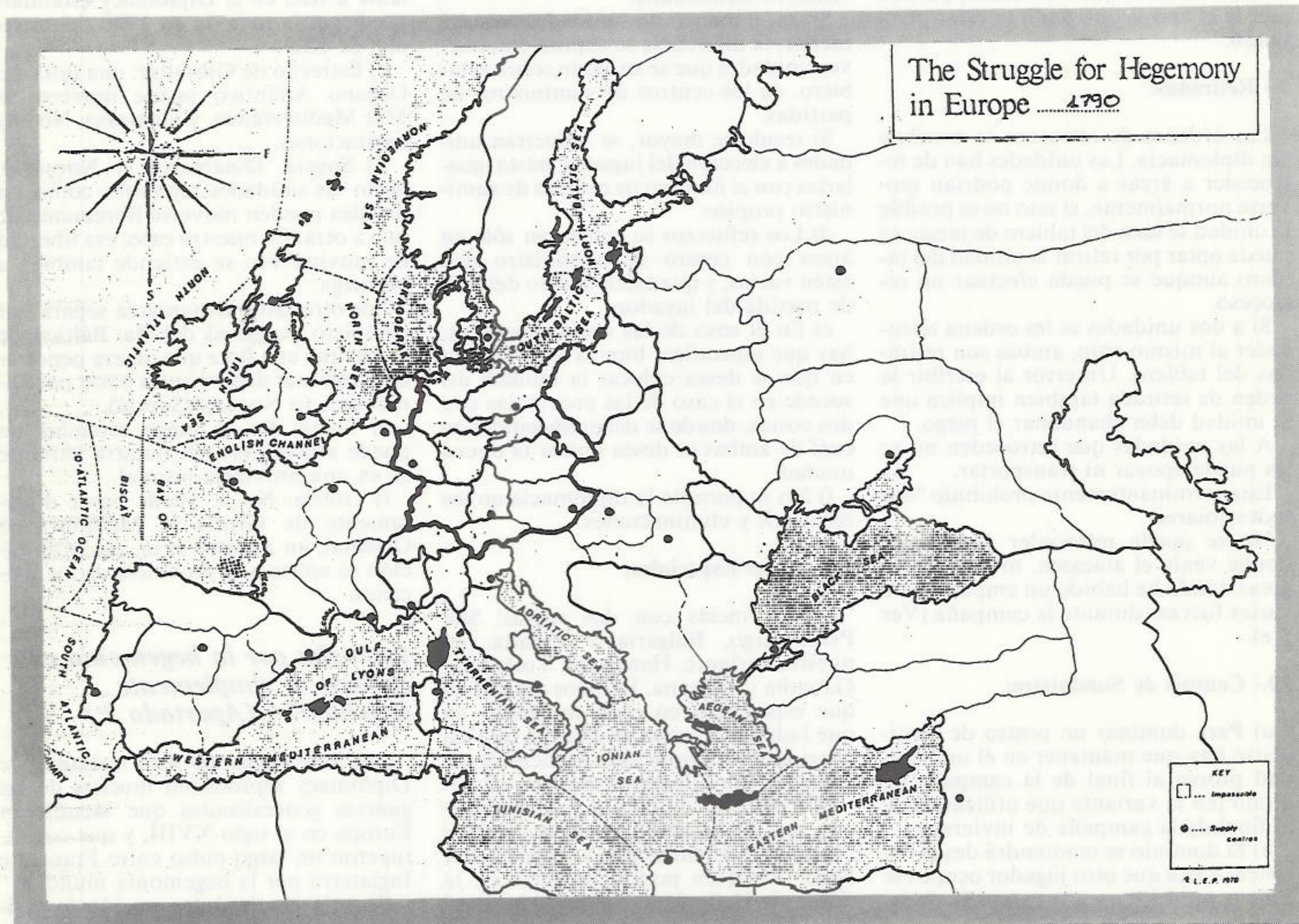
2.- Los puntos políticos (PP): controlar otros paises

La finalidad de los PP es distribuirlos para conseguir el control o la alianza de países de menor rango, sin tener que acudir a ocuparlos por medio de las unidades militares, lo cual permite al jugador la posibilidad de utilizar las unidades y centros de suministro de esos países.

Al principio del juego, y antes de empezar el primer turno de primavera, se da un turno cero que tiene como objetivo situar al principio de la partida los puntos políticos iniciales (así como resolver otras alternativas por el estilo).

Al final de cada turno de otoño, cada jugador recibe un PP por cada centro de suministro que posee en exclusiva. Los PP pueden ser inmediatamente colocados en un país o almacenados para su utilización en un turno posterior. Una vez colocado, un PP ya no puede moverse ni ser retirado. Sólo desaparece si es forzado a ello, como luego veremos más adelante.

Se considera que un neutral (Potencia Menor) cae bajo el control de un jugador cuando éste tiene en ese país un nú-



mero de PP superior al total que tiene el resto de jugadores por un margen igual o superior al nivel mínimo requerido, que llamaremos Puntos de Control (PC).

Cuando un jugador consigue controlar una Potencia Menor, es él quien dirige las unidades de ese país y ordena sus refuerzos.

Lógicamente, varios jugadores pueden ponerse de acuerdo para sumar los PP que tienen en un determinado país y controlarlo de común acuerdo. De este modo, mientras sus PP mantengan el margen mínimo de PC, los jugadores pueden dar órdenes militares conjuntas a las Unidades Militares de la Potencia Menor. Lógicamente, cuando las órdenes que den los jugadores sean contradictorias se anularán mutuamente. El control sobre un país se pierde si el total de PP de los jugadores resulta insuficiente para mantener el PC mínimo.

Cuando un jugador consigue controlar un país en solitario, el PC mínimo se reduce a cero, mientras que para los otros jugadores se mantiene. Esto es, que le basta con mantener el mismo número de PP en ese país que el resto de los jugadores juntos.

Después de los ajustes de cada otoño, el nivel mínimo para el control de cada país neutral se reduce en 1 PC, y así hasta llegar a uno. De este modo, si una Potencia Menor comienza el juego con un PC de 4, al final del año siguiente este margen se reduce a 3, al otro año queda en 2,...etc. El efecto es claro: a medida que transcurre el tiempo, resulta para los jugadores menos difícil alcanzar el control de las potencias menores. Con ello se pretende simular el efecto progresivo de las tensiones internas y externas, que experimentarían las naciones más capaces de mantener una política independiente de las Grandes Potencias, tensiones que harían cada vez más difícil una posición de neutralidad.

3.- Las Unidades Militares:

Las unidades UM son los equivalentes exactos de las unidades estándar de Diplomacy; la mecánica de movimiento, refuerzo y conflicto se rige, pues, por las reglas básicas del juego original. Los reajustes y posibles refuerzos se deciden al final de cada turno de invierno (no de otoño, como en el Diplomacy estándar).

Hay que tener en cuenta, sin embargo, su papel preponderantemente militar en esta variante. De este modo, la utilización de UM en ciertos casos puede afectar las correlaciones conseguidas por medio de PP (y no siempre en propio beneficio).

Veamos:

a) Ataque a una Potencia Menor:

Cuando un jugador decide atacar con sus UM (o con las de un país controlado) un territorio o unidad de una Potencia Menor, la consecuencia inmediata es que:

1) Sus PP en dicho país desaparecen automáticamente;

2) Los PP de los otros jugadores se mantienen.

En el caso de que un país atacado por un jugador ya estuviese bajo control político de éste, el jugador corre el riesgo de que, al desaparecer sus PP por efecto del ataque, otro jugador con suficientes PP tome el control de dicho país.

Del mismo modo, un jugador no puede mantener PP en un país que, al mismo tiempo, tenga algún centro ocupado por otro país ya controlado por áquel jugador.

En cualquier caso, las UM de una Potencia Menor controlada por un jugador, jamás podrán apoyar un ataque de dicho jugador contra uno de sus centros o unidades.

En conclusión, recurrir a la guerra anula los logros previamente conseguidos por la vía política y diplomática.

b) Ocupación militar de una Potencia Menor:

Mientras el jugador atacante no consiga -o no pretenda- la total eliminación de la Potencia Menor, ésta mantendrá el estatus que le corresponde. Si esta Potencia Menor estaba controlada políticamente por otro jugador, éste conservará el control de las unidades y centros que queden.

Por otro lado, los centros de suministros ocupados por el otro jugador quedarán sujetos a dominio militar de éste en los términos habituales del Diplomacy estándar, es decir, si el jugador consigue la ocupación de todos los centros de suministros de la Potencia Menor atacada, se considerará que el país entero queda sometido a ocupación, con lo cual:

1) Los PP del resto de los jugadores desaparecen también.

2) Ningún jugador podrá colocar PP en ese país, mientras subsista la situación de ocupación.

Es decir, se considera que el país pierde la independencia a todos los efectos.

La ocupación de un centro de suministro subsiste mientras no sea tomado por una UM de otro país.

c) Liberación de una Potencia Menor:

La ocupación de una Potencia Menor por un jugador sólo terminará si:

1) El jugador ocupante es desalojado de todos los centros natales de ese país por UM de otro/s jugador/es.

2) Por decisión del propio jugador que en ese momento ocupa el país.

En el primer caso, obviamente, los centros de suministro sólo cambian de manos. La situación de la Potencia Menor no cambia.

En el segundo caso, cualquier jugador que en ese momento ocupa una Potencia Menor puede, en un turno dado, comunicar al árbitro su intención de liberar dicho país.

Será condición previa que el jugador haya retirado -con anterioridad o en el mismo turno en que manifiesta su intención de liberar la potencia-, sus UM de los territorios natales de ese país, si es que tenía alguna.

Ya en ese mismo turno, el jugador puede volver a colocar PP en el país liberado, que en todo caso:

1) No podrá efectuar refuerzos hasta la siguiente fase de reajuste, al final del primer turno de invierno.

2) Recuperará la independencia con el margen de puntos de control (PC) que tenía al principio de la partida.

4.- Vías de Suministro:

(En esta ocasión no utilizaremos esta regla)

Las vías de suministro consistirían en una línea imaginaria establecida entre cada UM de un jugador y un centro de suministro; la línea debería poder trazarse sin solución de continuidad por espacios contiguos (marítimos o terrestres) desocupados u ocupados por unidades propias o amigas. Toda unidad que en la fase de ajustes no cumpliera este requisito sería eliminada del tablero por falta de suministro.

5.- Centros de Suministro en Ultramar:

En algunos escenarios hay países que poseen algún centro de suministro fuera del mapa, que denominamos de Ultramar. Representa colonias o territoris extraeuropeos.

Aunque los centros de ultramar de un jugador no pueden ser ocupados por otro, si se pueden cortar las comunicaciones de la colonia con la metrópoli...

Así, se establece que dichos centros no cuentan a efectos de refuerzo mientras el espacio especificado sea ocupado por una flota oponente. Si este espacio es nuevamente desocupado, automáticamente vuelve a contabilizarse el centro de Ultramar, salvo, claro está, si en el intervalo el jugador ha sido eliminado del juego.

El ocupante puede optar por autorizar expresamente la comunicación entre ese centro de Ultramar y la metrópoli, con lo cual se contabiliza a todos los efectos.

Recordemos que un centro de Ultramar jamás puede ser ocupado por otro jugador, es decir, que nunca contabilizará mas que para el propietario original.

6.- Centros dobles:

En algunos escenarios, ciertos centros de suministro cuentan como si fueran

dos. Esta contabilización a efectos de refuerzo sólo valdrá para el propietario original. Para cualquier otro jugador, representa un centro de suministro normal (no doble).

7.- Líderes:

(Esta regla tampoco será aplicada en esta ocasión)

Algunos jugadores cuentan, en algunos escenarios, con una unidad adicional, que es el Lider. Esta unidad no tiene por sí sola ningún poder combativo. Junto con cualquier UM propia, en cambio, duplica el factor de combate de ésta.

8.- Provincias especiales:

Igual que en el Diplomacy estándar, Dinamarca y Constantinopla gozan de un estatuto especial en lo que se refiere al tránsito de UM terrestres y marítimas.

Sin embargo, en Hegemonía, Hannover no tiene el estatuto de Kiel, porque en el siglo XVIII no había canal de Kiel.

9.- Refuerzos navales de Rusia y Austria:

En la mayor parte de los escenarios de Hegemonía, Austria no dispone de centros de suministro costeros. Se establece entonces que Austria pueda reforzarse y construir flotas en Dalmacia, siempre que, a cambio, deje de hacerlo en alguno de sus centros de suministros (que, además, debe estar libre). De igual manera, puede hacerlo Rusia por la provincia de Azov.

10.- Defensa de Bélgica por los Paises Bajos:

(Tampoco se aplicará en esta ocasión)

Si Bélgica es atacada, el ejército neutral de los Países Bajos se mueve automáticamente a esta provincia, tratando de contener el ataque. Esto sólo sucede si Holanda no es atacada a su vez, y mientras no esté bajo control de ningún jugador. Esta defensa automática no puede ser apoyada por ningún jugador

Regla opcional: Guerra y paz

1.- Introducción:

1.1. La Alianza y la Guerra son relaciones definidas entre dos potencias que configuran o posibilitan determinado tipo de movimientos, que de otro modo no son posibles.

Así, si aplicamos esta regla, el apoyo o transporte de unidades queda restringido a las UM propias o a las de los países aliados, y los conflictos, desalojos...etc., a situaciones de guerra declaradas.

1.2. La Guerra debe ser previamente declarada a alguien, y las Alianzas deben ser también acordadas con alguien. Declaraciones de guerra y alianzas deben ser comunicadas al árbitro por escrito por los jugadores implicados en el momento de darle las órdenes, y entran en vigor al turno siguiente.

1.2.1. Las declaraciones de guerra serán comunicadas por el árbitro a todos los jugadores, así como los armisticios o tratados de paz que se acuerden.

1.2.2. Los tratados o alianzas son optativamente públicos o secretos. Un tratado público puede contener cláusulas secretas. El árbitro informará a todos los jugadores de las cláusulas públicas, y de las secretas sólo a aquellos jugadores a quienes los aliados le ordenen que se las revele. Lo que en ningún caso hará el árbitro es dar información falsa.

1.3. Los tratados que se firmen quedan incorporados a las reglas del juego hasta su prescripción, y el árbitro velará por su cumplimiento, invalidando las jugadas que entren en contradicción con aquellos.

2.- Alianza:

2.1. Para que se forme una alianza ambos jugadores deben declararlo al árbitro por escrito en el mismo turno. Una alianza dura hasta que uno de los aliados la denuncia, según se verá.

2.1.1. Lógicamente, el único modo de formar alianza con una Potencia Menor neutral es conseguir controlarla por medio de los PP.

2.1.2. Cuando un jugador controla políticamente una Potencia Menor, se establece automáticamente la alianza de ésta con la Gran Potencia del jugador, desde el momento mismo en que el árbitro da a conocer dicho control.

2.2. Sólo paises aliados pueden apoyarse o transportarse UM entre sí. Una Potencia no puede apoyar ni transportar una UM de un país con el que no está aliado formalmente.

2.3. Una unidad no podrá jamás ocasionar directamente un conflicto con un UM de un alíado, excepto en el caso de que tal alíado comunique al árbitro su consentimiento a dicha operación.

De este modo, si Francia e Inglaterra están alíadas entre sí, e Inglaterra y Prusia también, una unidad inglesa no podrá colaborar en un ataque de Prusia contra Francia, a no ser que renuncie a una de ambas alianzas.

2.4. Salvo que medie declaración de guerra, alianza o consentimiento por escrito, una Potencia no puede entrar en los territorios originales -esto es, los de partida- de otro jugador.

2.4.1. En el caso de una Gran Potencia y una Potencia Menor controladas por el mismo jugador el consentimiento se sobreentiende.

2.4.2. El tránsito autorizado de una unidad por un centro de suministro de un aliado no implica su cambio de manos, excepto si el aliado cede expresamente ese centro.

3. Guerra:

3.1. Para que exista situación de guerra entre dos potencias basta con que una de ellas la declare. Una guerra dura hasta que ambas potencias acuerdan finalizarla (firman la paz), según se verá.

3.1.1. La guerra entre dos Grandes Potencias implica automáticamente en el conflicto a las Potencias Menores controladas.

3.1.2. Sin embargo, una guerra entre una Gran Potencia y una Potencia Menor no implica a la Gran Potencia que controla a esta última, ni al resto de los países controlados por ese jugador.

3.1.3. En ambos casos es obligatoria la declaración de guerra, así como en conflictos contra países neutrales.

3.2. Una guerra debe durar al menos dos turnos completos antes de comunicar al árbitro el cese de las hostilidades.

En otoño de 1803, Austria decide comunicarle al árbitro la intención de declararle la guerra a Prusia. En invierno se inician las hostilidades, y siguen en la primavera de 1804 (2 turnos). A partir de otoño, Austria y Prusia deciden comunicar al árbitro la decisión de hacer las paces.

3.3. Las unidades de un país sólo pueden provocar conflicto con las de otro país si hay una declaración de guerra entre ambos. Si se plantea una situación de conflicto potencial, las unidades atacantes fracasan en su movimiento. Cuando el conflicto es entre dos unidades que se mueven al mismo espacio, tiene éxito la del propietario al que pertenece dicho espacio; en el resto de los supuestos las órdenes de movimiento se invalidan

4.- De la Paz a la Guerra y viceversa:

4.1. Países que han sido aliados deben mantener un turno de neutralidad total antes de que puedan entrar en conflicto (por pura lógica).

Es decir, Inglaterra decide comunicar al árbitro su intención de denunciar su alianza con Prusia en la primavera de 1808; en otoño de 1808, Inglaterra y Prusia ya no son aliados, y en el invierno de 1808 Inglaterra puede declarar la guerra a Prusia. Las hostilidades se inician en la Primavera de 1809.

4.2. La excepción es que el país denunciante estuviera ligado por otra alianza a un tercer pais, y que este tercer país estuviera en guerra con el otro alíado.

España está ligada a Francia e Inglaterra por sendos tratados, estalla la guerra

Nombre del jugador: ______________________ País: ______________________ Turno: ______________________

Nº	E, F	Territorio origen	M, A T	Destino o nº uni.	(Nacionalidad)	Territorio de retirada por preferencia				RESULTADO (*)

Turno de Invierno:
Centros de Suministro

antes	ahora (*)

Turno de Invierno:
Nuevas unidades

E.F.	origen

Unidades a eliminar (indicar números)

DISPONIBILIDAD DE PUNTOS	
Antes	
Nuevos	
Fuera	
En uso	
TOTAL	

PUNTOS POLITICOS Contabilidad de puntos invertidos por el jugador	ANTES	AHORA +A	FUERA −A	TOTAL =L	Países controlados por el jugador	Margen P.C. Mínimo
Baviera						
Dinamarca						
Libia						
Nápoles						
Palatinado						
Países Bajos						
Portugal						
Saboya						
Sajonia						
Suecia						
Turquía						
Venecia						

entre franceses e ingleses. España puede denunciar su alianza con francia en la primavera de 1793, en otoño de ese año Francia y España ya no actuaran como alíados, y en ese mismo turno el español comunica al árbitro su decisión de declarar la guerra a Francia, las hostilidades comenzarán en el invierno de 1793.

Si en el caso anterior el francés tuviese un ejército en España en el momento en que ésta decide romper su alianza, deberá retirarlo en la siguiente estación (en el caso anterior, en otoño) bien a Francia, bien a otro territorio controlado por ésta. Si no lo hace lo hará el árbitro, escogiendo el camino más corto hacia Francia.

4.3. El paso del estado de guerra a la alianza se rige como el de la alianza a la guerra (apartado 4.1.).

Comentarios a la hoja de turno (Apartado 3)

En el Diplomacy original no existe hoja de turno, sino un código original para rellenar las órdenes en una hoja de papel cualquiera. La hoja de turno es una imposición lógica del juego por correo, que requiere un código particular.

Comentaremos ahora ese código particular a la vista de la hoja de turno:

Los espacios encuadrados en trazo grueso no deben rellenarse por el jugador, ya que son espacios reservados al árbitro.

De izquierda a derecha y de arriba a abajo escribiremos:

En la cabecera:

a. El nombre del jugador.

b. El nombre de la gran potencia del jugador (Francia, Inglaterra...).

c. El turno a desarrollar, p.ej., primavera 1793.

En la mitad superior:

d. Numerar secuencialmente y por tipos las unidades (E para los ejércitos, F para una flota)

e. Territorio donde se sitúa actualmente la unidad (escribid con letra clara)

f. Tipo de acción que se quiere efectuar:

M ——— movimiento
A ——— apoyo
T ——— transporte (sólo flotas)
X ——— nada

g. Se ha de cumplimentar según el tipo de orden escrito en el apartado anterior; si es una (M), se pondrá el territorio de destino; si es una (A), y la unidad es propia, se escribirá su número (ver apartado d.), si la unidad es de otra potencia (grande o menor) se escribirá el tipo, origen y destino de la misma (P.ej., si queremos apoyar el movimiento de una unidad extranjera de París a Marsella escribiremos: E París — Marsella).

h. En el caso de que la unidad descrita en el apartado anterior sea extranjera aquí escribiremos su nacionalidad.

i. En previsión de que la unidad que se quiere mover pueda ser forzada a desalojar, se escribirán aquí los posibles puntos de retirada, por orden de preferencia.

j. No escribir nada aquí. El árbitro consignará el resultado final de la acción.

Mitad inferior izquierda:

k. Cada turno de invierno el jugador consignará aquí los centros de suministro que posee o controla en la columna izquierda. Debe poner en primer lugar los que posee con la Gran Potencia con la que juega; sólo a continuación pondrá, por orden, los que poseen la Potencias Menores que él controla, debidamente separados de las anteriores. No se debe escribir nada en la columna de la derecha, pues está reservada al árbitro.

l. Cada turno de invierno el jugador consignará las nuevas unidades que desea poner sobre el tablero, especificando el tipo y el centro de origen.

m. En previsión de que el reajuste del invierno sea negativo, el jugador pondrá aquí por orden, los números (ver apartado d.) de las unidades que desea eliminar por orden de preferencia. Caso de que no se cumplimente este apartado, el árbitro eliminará unidades al azar hasta igualar su número con el de centros.

Mitad inferior centro:

n. No escribir nada aquí. El árbitro consignará:

Antes: El total de PP que el jugador tenía en reserva antes del turno.

Nuevos: Si es turno de otoño, los PP que se añaden a su haber, en función del número de centros de suministro.

Fuera: Los que, por una u otra razón, son forzados a salir del tablero.

En uso: El total de PP que el jugador utiliza en ese turno.

Total: Los PP que aún le quedan almacenados y por situar en el tablero.

Mitad inferior derecha:

ñ. Este apartado viene destinado a reflejar la utilización de los puntos políticos. La mayoría de los apartados están reservados al árbitro, y su única misión es mantener al jugador informado de la distribución de sus puntos políticos sobre el tablero.

Antes: Indica el número de PP invertidos por jugador en cada Potencia Menor, antes del turno en curso.

Ahora: El jugador debe escribir cuántos PP quiere invertir, y en qué país, lógicamente no puede sobrepasarse el total de PP disponibles.

Fuera: Como en n., se apuntará aquí el número de PP que deben ser retirados del tablero.

Total: El árbitro consigna el número de PP repartidos por el tablero al final del turno.

Países: El árbitro señalará aquí qué Potencias Menores están bajo control del jugador, individualmente o conjuntamente con otros.

PC: El árbitro pondrá aquí el margen mínimo de puntos políticos requeridos para hacerse con el control de ese país.

Tabla de margen de puntos de control para Potencias Menores

	C. SUMINISTROS			PC		
POTENCIAS MENORES	1701	1757	1790	1701	1757	1790
BAVIERA	1	1	1	1	1	2
CATALUÑA-ARAGON	2	-	-	7	-	-
DINAMARCA	1	1	1	5	5	5
LIBIA	1	-	-	3	4	-
MOSCOVIA	1	*	*	6	-	-
NAPOLES	-	1	1	-	2	2
PAISES BAJOS	-	1	1	-	4	3
PALATINADO	1	1	1	3	4	4
POLONIA	1	0	0	6	-	-
PORTUGAL	0	1	1	-	3	3
PRUSIA	1	*	*	3	-	-
SABOYA	1	2	2	3	4	4
SAJONIA	0	1	1	-	2	2
SUECIA	*	1	1	-	6	6
TURQUIA	*	*	3	-	-	8
VENECIA	1	1	1	5	6	6

En los encolumnados de la izquierda se expone el número de centros de suministro de que se compone cada Potencia Menor. Esta cifra es usualmente 1, aunque hay algunas excepciones:

(-) Indica que, para ese escenario, el territorio forma parte de alguna Gran Potencia.

(*) Indica que para ese escenario el territorio juega como gran potencia.

(0) Indica que para ese escenario el territorio no cuenta con ningún centro de suministro.

En los encolumnados de la derecha se expone, para cada escenario, el nivel

mínimo de PC de margen que precisa una Gran Potencia para mantener el control político de esos países.

Ejemplos de escenarios a jugar (Apartado 4º)

Escenario para 6 jugadores:

LA REVOLUCION FRANCESA

–Inicio del juego .: Primavera de 1790
–Turno Cero .....: Invierno de 1789

GRANDES POTENCIAS

- AUSTRIA:
- Ejércitos en : Viena - Budapest - Transilvania
- 7 Puntos Políticos

- INGLATERRA:
- Flotas en: Londres - Edimburgo - Irlanda
- 5 Puntos Políticos

- FRANCIA:
- Flota en: Brest
- Ejércitos en: Marsella - París - Bélgica
- 9 Puntos Políticos

- ESPAÑA:
- Flota en: Ultramar (salida por Atlántico Sur)
- Ejércitos en: Barcelona - Madrid
- 5 Puntos Políticos

- PRUSIA:
- Ejércitos en: Prusia - Silesia - A escoger, en Berlín
- 9 Puntos Políticos

- RUSIA:
- Ejércitos en: Moscú - Azov - A escoger, en S.Petersb.
- 5 Puntos Políticos

- Suiza actúa como una provincia normal

- Londres es centro doble

Escenario para 7 jugadores:

GUERRA DE LOS SIETE AÑOS

–Inicio del juego .: Primavera de 1757
–Turno Cero .....: Invierno de 1756

GRANDES POTENCIAS

- AUSTRIA:
- Ejércitos en : Viena - Budapest - Transilvania
- 7 Puntos Políticos

- INGLATERRA:
- Flotas en: Londres - Edimburgo
- Ejército en: Hannover (no es centro de suministro)
- 6 Puntos Políticos

- FRANCIA:
- Flota en: Marsella
- Ejército en: París - A escoger, en Brest
- 9 Puntos Políticos

- ESPAÑA:
- Flota en: Canarias (no es centro de suministro) - Barcelona, El Atlántico
- Ejército en: Madrid Sur (es centro)
- 5 Puntos Políticos de suministros en Ultramar

- PRUSIA:
- Ejércitos en: Prusia - (A escoger en Silesia-Danzing-Berlín (no es centro de suministros))
- 5 Puntos Políticos -

- RUSIA:
- Ejércitos en: Moscú - Lituania (no es centro de suministro)
- Flota en: San Petersburgo
- 7 Puntos Políticos

- TURQUIA:
- Ejércitos en: Constantinopla - Oriente Medio - Azov
- 7 Puntos Políticos

- Holanda defiende Bélgica

Escenario para 7 jugadores:

GUERRA DE SUCESION ESPAÑOLA

–Inicio del juego .: Primavera de 1701
–Turno Cero .....: Invierno de 1700

GRANDES POTENCIAS

- AUSTRIA:
- Ejércitos en : Viena - Budapest - Silesia
- 9 Puntos Políticos

- INGLATERRA:
- Flotas en: Londres - Edimburgo
- Ejército en: Holanda
- 5 Puntos Políticos

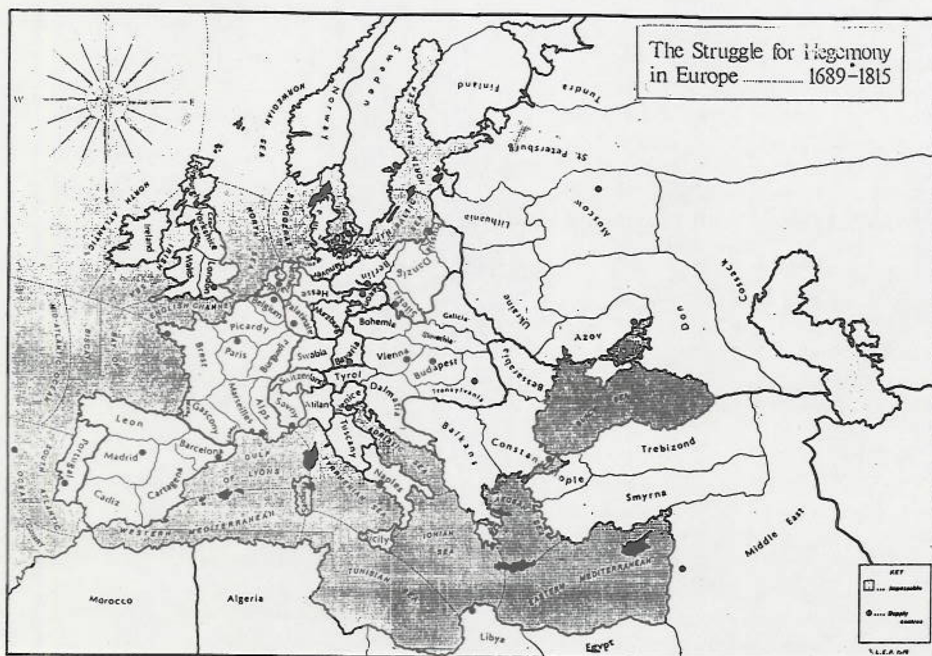
- FRANCIA:
- Flota en: Brest - Marsella
- Ejército en: París - Bélgica
- 9 Puntos Políticos

- ESPAÑA:
- Flota en: Cádiz (no es centro de suministro) - Nápoles
- Ejército en: Madrid
- 5 Puntos Políticos

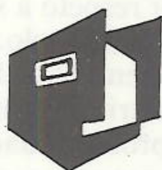
- SUECIA:
- Ejércitos en: Livonia - Berlín (No es centro de suministro)
- 6 Puntos Políticos

- TURQUIA:
- Flota en: Constantinopla
- Ejércitos en: Oriente Medio - Azov
- 7 Puntos Políticos

- Suecia es centro doble
- Libia se autodefiende excepto para Turquía
- Cataluña se autodefiende excepto para Austria y aliados ●



dossier



PANORAMA PARA JUGAR (II)

DOSSIER

Panorama para jugar (II)

De nuevo, anticipándose a las JESYR, LIDER lanza otra vez un Dossier general sobre los juegos (iniciado en el número 14 por Javier Hoyos y Pepe López Jara, al final puede convertirse en un "clásico"). Ahora bien, si ellos se acercaron más al tema de la "iniciación", yo me desmarcaré un poco de ella para hablar directamente de los juegos; aún así, por respeto a su sapiencia, seguiré la estructura básica de su Dossier, pero añadiendo un nuevo capítulo.

Me dirijo, pues, al lector de esta revista para tratar de darle una visión muy general de lo que hay o puede haber en breve en nuestro mercado, sin llegar a profundizar estrictamente en los juegos citados (que para esto ya están los demás Dossiers). Con toda probabilidad, habrá lectores con mayor experiencia que yo sobre ciertos juegos, de los cuales espero sepan perdonar mi ignorancia.

Manuel Martínez

El Rol

En el Rol se encuentra la estructura central de la afición (si alguien lo duda, por favor que haga un repaso de las revistas publicadas en nuestra lengua). Aquí el desarrollo ha sido espectacular, y desde "Dungeons & Dragons" hasta hoy han ido apariciendo traducidas multitud de nuevas colecciones. Pasemos a ver, un poco por encima, las existentes, las "a punto de salir" y las "creo que saldrán pronto".

– **Dungeons & Dragons (y su Advanced):** Primera traducción realizada, de un juego simple, fácil de jugar ... y rápidamente "quemado" por muchos. Un hito en la historia del juego en este país, por más que a algunos les pese. Su ambientación medieval-fantástica y su fondo editorial lo convertían en una gran baja. ¡Sólo fue un intento!

– **La Llamada de Cthulhu:** Este juego, basado en las obras de H.P. Lovecraft, es más fácil de jugar que de pronunciar (todavía nadie ha propuesto la unificación de su pronunciación latina). Destaca su ambiente opresivo, tanto para el jugador como para el personaje, por el que deambulan unos héroes desconocidos de los años 20 con la única misión de salvar al mundo de una destrucción total y absurda (sin conocer muchas veces ni ellos mismos la envergadura de su misión). Es un juego realmente bueno, que provoca al jugador a utilizar cierta parte de su anatomía interna. Desgraciadamente, las malas influencias de otros juegos hace que algunas partidas (¡no todas!) acaben en carnicería de personajes y con el fin de la vida humana en la Tierra, todo ello bien aderezado con visiones espeluznantes, muertes horribles (a veces estúpidas) y locuras por doquier.

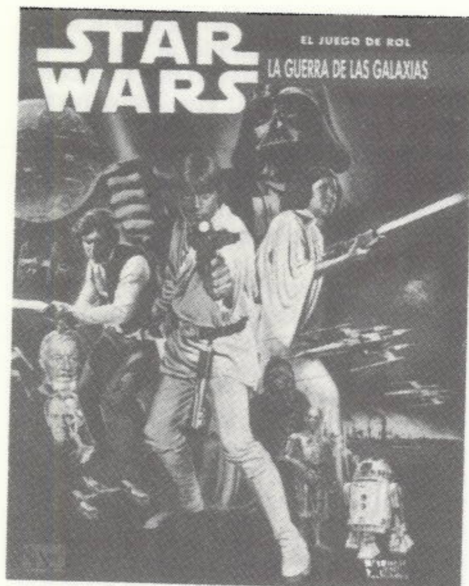




– **Runequest:** Segundo intento (y este ya válido) de introducir un juego medieval-fantástico. Con un sistema mejorado respecto a su predecesor (me refiero a La Llamada de Cthulhu, ambos de la firma Chaosium), con un mundo creado para el juego (no como en otros, donde se basa el juego en un mundo ya creado, sea literario, cinematográfico o incluso de dibujos animados) y unos personajes que tratarán de sobrevivir en él con desigual fortuna. Dispone de una mecánica rápida de juego, donde destaca su sistema de combate, muy logrado sin necesidad de complicarnos la vida.

– **El Señor de los Anillos (¡y con él llegó el espectáculo!):** Este juego marcó el inicio de una nueva etapa, un cambio de ritmo en la marcha del Rol. Su íntima relación con la obra de Tolkien, muy conocida por estos lares, creó un movimiento de tal magnitud que ni su editor pudo imaginar. Pero no fue el suyo un camino de rosas, ya que muchos entonces (e incluso ahora), se opusieron a este juego tachándolo de engorroso, complicado, excesivamente cargado de tablas y contraproducente para fomentar la afición lúdica. Creo que el tiempo no les ha dado la razón. Quizá sea un juego algo difícil de digerir para el jugador novel (y no tan novel), pero cuando "le has pillado el tranquillo" se muestra como un juego con sorprendentes posibilida-





des. Hay pocas cosas en la vida como cargar con tu dunedan contra los "malos chicos" de Saurón, vengando (o al menos intentándolo) la Batalla de los Campos Gladios, o ser un rohirrim y cabalgar con tu meara, o ...

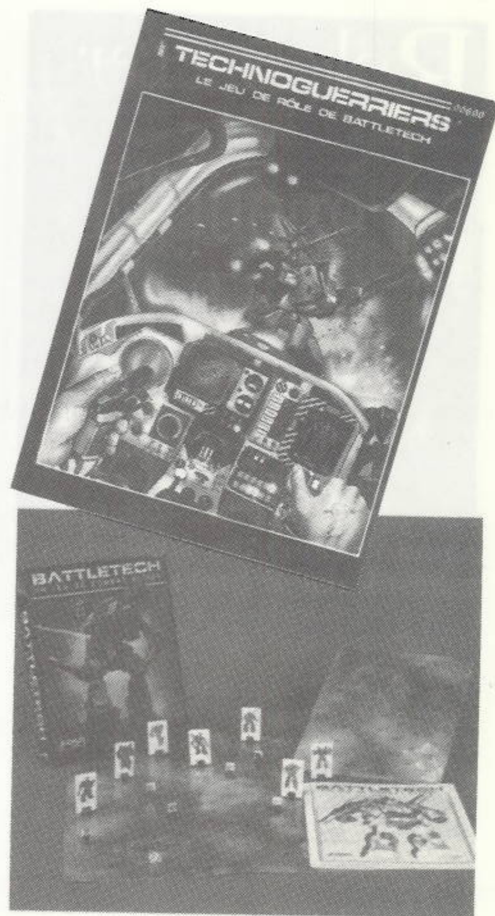
– **Star Wars:** Es el juego de la sencillez llevada a sus límites más extremos. En él nadie podrá encontrar aspectos difíciles de asimilar. Es un juego que te permite tener listos una docena de personajes en cinco minutos, antes de empezar el juego. Es, en resumidas cuentas, un juego creado por y para la diversión del jugador, que ha de representar un personaje en lucha por la libertad capaz de las mayores hazañas (al fin y al cabo es un héroe ¿no?), pero con pleno convencimiento de hallarse luchando por su supervivencia en concreto y la de la Rebelión en general contra un Imperio que parece tener una increíble capacidad de encajar los golpes. Pero no te preocupes, la Fuerza estará a tu lado ... pero no abuses de ello, o se volverá en tu contra. Es un gran juego.

– **Príncipe Valiente:** "¡Amigo Sancho, con la Iglesia hemos topado!" Utilizando esta frase del célebre y Genial (con mayúsculas, no es una errata) Don Miguel de Cervantes, trato de mostrar mi sorpresa, y la de otros muchos, ante la oposición con que se encontró este juego en sus inicios. He de suponer que el hecho de salirse del rígido (y por lo visto escolástico) sistema de otros juegos de rol, donde el Master y los dados son parte indispensable y bien definida, y encontrarse ante un juego donde no se usan dados sino monedas y donde el director puede ser cualquiera de los jugadores, fue considerado pecado capital digno de ser pagado con la hoguera. Esto da a entender que toda esta gente (cuyas opiniones me parecen muy honorables, tanto como sus personas) no han entendido el juego. Se trata tan solo de ir contando aventuras que los demás han de vivir con sus personajes. Es un juego fácil donde los haya, que te permite disfrutar de un buen rato en cualquier lugar (o si no intenta jugar a otro juego en una acampada o en el tren).

– **Fokker:** Quien lo haya jugado y/o visto jugar se habrá encontrado ante un juego poco convencional (¿rol o wargame?), que reune los elementos del juego de tablero con un sistema de rol. Se trata de llevar un piloto de la I Guerra Mundial surcando los cielos de Europa en la más variada gama de misiones, desde las normales de patrulla aérea a las menos convencionales de traer a tus líneas un espía, infiltrarse en el Estado Mayor enemigo, etc. El sistema de combate aéreo te da la terrible y grata sensación de pilotar. Aunque personalmente sea poco dado a nacionalismos, hay que hacer patria ya que es un juego totalmente "made in Spain" (aunque algunos no se lo crean, aquí también hay cosas buenas).

– **Traveller:** Decano de los decanos, maravilla de las maravillas. Una auténtica obra de arte de la ciencia-ficción. Desgraciadamente el juego ha quedado ya un poco fuera de lugar, ya que se tradujo a nuestra lengua cuando los propios diseñadores de juego habían lanzado una versión renovada (MegaTraveller). Si dejamos este handicap de lado, el juego permite recrear cualquier situación en un Universo gobernado por grandes Imperios, con sus "choques fronterizos", susmundos desconocidos, seres míticos, viajes hiperespaciales ... y todo tipo de combates (desde cuerpo a cuerpo en tierra a los enfrentamientos entre grandes armadas espaciales). Además permite acudir a un fondo de inspiración (un "background") de gran amplitud, ni tan siquiera superado por D&D. Es compatible con las nuevas reglas.

– **James Bond 007:** Otro gran juego: emocionante, trepidante y, a veces, hasta sensual. No os dejéis llevar por la mala impresión de su portada: se hizo con la intención de despistar a los "malosos", pues estos nunca creerán que bajo tal aspecto se encuentre algo tan bueno. Su sistema de juego es destacable y como las tablas son de fácil acceso no entraña dificultad. Remarcar los "puntos de héroe", que son una maravilla que te permite lograr éxitos increíbles en tus acciones (como disparar el AK47 de un guardia del Dr. No mientras este no suelta el arma y acertar en el ordenador con tus disparos) o hacer fallar al adversario de turno (aunque trate de dispararte con su arma automática a

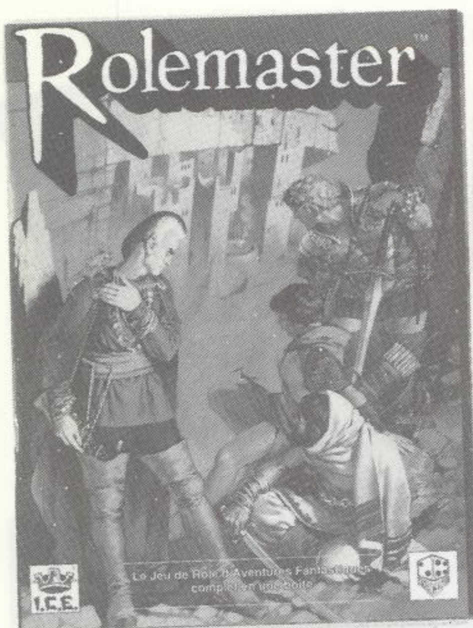


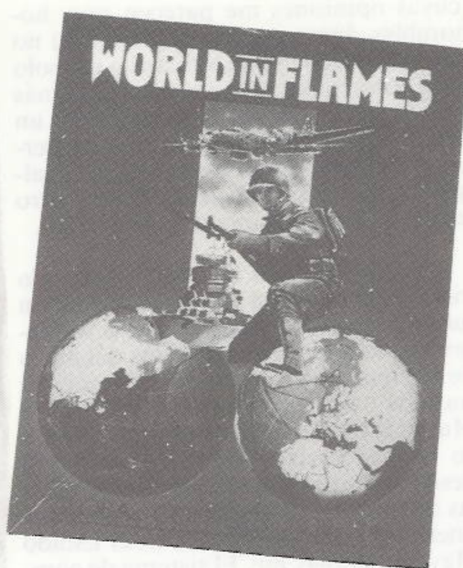
dos palmos de tu cráneo). Y por si la emoción de una buena persecución no es suficiente, tratar de seducir a una encantadora dama te puede acabar de convencer. Pero atención, que nadie es perfecto,... ni el mismísimo James Bond.

– **Battletech:** No es propiamente un juego de rol, pero al haberse anunciado la inminente aparición de Mech Warrior (el juego de rol basado en la serie), he creído oportuno dedicarle unas líneas. Se trata de un juego altamente destructivo y mortal, en el transcurso del cual es tan fácil morir como llegar a ser un héroe. También está ambientado en un mundo futuro, donde varias facciones luchan por obtener el control total. No se luchará por honores, sino por seguir con vida.

– **Advanced Heroquest:** Forma original y divertida de aproximación al rol, que permite disfrutar, sin grandes aspiraciones, de una amena tarde. Muy sencillo.

Supongo que cuando este Dossier llegue a tus manos ya tendrás en tus estanterías el Paranoia y estarás esperando ansioso la salida de Stormbringer, Aquelarre (otro juego realizado y ambientado aquí). Pendragon y algunos más. Tampoco se deben olvidar los juegos todavía no traducidos, pero que es





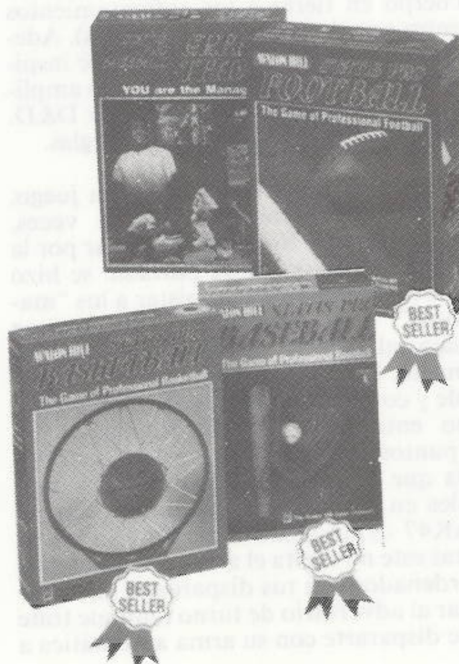
de suponer que lo estarán dentro de un tiemppo, como Rolemaster, Shadowrun, GURPS, Torg, etc. Todo llegará ... incluso podréis tener un juego de rol "en vivo" (Killer) pronto en vuestra ludoteca.

El tablero

Algunos piensan que el tablero es otra concepción de ver este mundillo, y lo hacen con conocimiento de causa ya que ¿Cuántos "subcultos" se conocen dentro del gran grupo englobado por los juegos de tablero? ¿Qué es ese "monstruo" llamado Serie Europa, al cual se le dedican clubs en un buen número de países? ¿Qué se debe pensar de los que lloran por haber perdido el cañón de su "pantera" cuando apuntaban por detrás al José Stalin II, en Advanced Squad Leader? ¿Qué decir de la tristeza que experimenta ese jugador de Third Reich cuando sus enemigos le han desalojado del Norte de Africa? Esto no significa que los aficionados a los juegos de tablero se dediquen sólo a un juego, pero si que suelen tener marcadas preferencias por ciertos periodos históricos.

El juego de tablero te permite alcanzar grandes cotas de gozo y deleite. Se puede jugar a un "temático", en el que las mezclas explosivas de poder económico, militar y político, y tu propia inteligencia se enfrentan en dura pugna con amplio grupo de rivales. Las presiones, traiciones, ayudas de todo tipo y, a veces, mucha "mala leche" le dan un sabor especial a este tipo de juegos. Pensemos en el final del siglo XIX (Pax Britanica), donde cada jugador intenta controlar la máxima porción del mundo pero intentando evitar que se desencadene la I Guerra Mundial, o en la Italia renacentista (Maquiavelli), o tratando de alcanzar la mejor posición ante una más que probable II Guerra Mundial (Days of Desicion, con la posibilidad de continuar el juego cuando empiece el conflicto con un wargame típico de la misma firma como el World in Flames), o ...

A la mayoría de nosotros nos gusta el deporte, pero tan sólo unos pocos lo practican. ¿Quién se puede resistir a jugar un partido completo o toda una carrera sin necesidad de moverse de casa y sin esperar a verlo por televisión? Desde hace tiempo ya puedes hacerlo. Sentir la emoción de un encuentro de baloncesto y ver fallar a tu estrella en el último instante de partido; o, tal vez, ver fallar a tu quaterback un pase clarísimo de touch-down en tu cuarta posesión; o, como el caballo al que habías apostado es sobrepasado por un hocico en la línea de meta; etc. Estos juegos tales como Statis Pro Basketball, Football Strategy, Win, Place & Show, Regatta, Pro Golf, Pro Tennis y otros muchísimos más te permiten disfrutar de prácticamente cualquier deporte actual.



¿Quién quiere ser millonario? Aunque parezca estúpida esta pregunta, no lo es. Si quieres ganar millones, o mejor tenerlos, tienes pocas opciones: una fortuna en los múltiples juegos de azar, casarte o que te mantenga (a gusto del consumidor) un/a chico/a de la alta sociedad (o, vulgarmente jet set), dedicarte a "negocios" excesivamente poco claros, o ganarte la vida honradamente tratando de sacar adelante un negocio propio. Si quieres optar por la última alternativa, te interesa tener unos buenos conocimientos sobre la materia y llevarlos a la práctica sin necesidad de arriesgar tu (y, mí) capital, sin llegar al triste fin de perderlo todo (como suele suceder, para desgracia de muchos). Pues





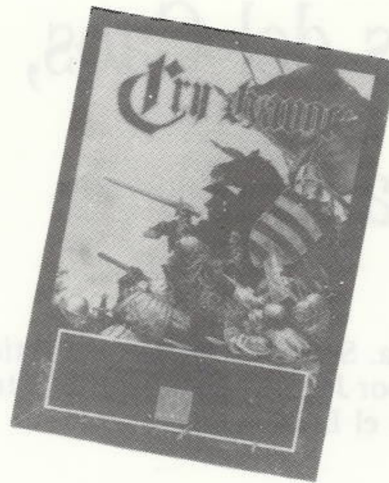
tienes una solución: los juegos económicos. Con ellos sin necesidad de tener un Master o una media de Matrícula de Honor en Económicas o Empresariales puedes dirigir una empresa a lo más alto (o, desgraciadamente, a lo más bajo). También puedes seguir los pasos de la formación de los grandes imperios económicos pues se te ofrece una variada gama: Rail Baron, Bussiness Strategy, Acquire, etc. ¡No lo dudes, puede ser tu gran oportunidad!

Pero, ha llegado el gran momento: hablar (o, en este caso, escribir) de los wargames, el rey de los juegos de tablero. El problema es cómo clasificarlos, pues se puede hacer por su nivel de acción (táctico, operacional o estratégico), o por su



temática (antigüedad, napoleónico, moderno, I Guerra Mundial, II Guerra Mundial y contemporáneo). Personalmente, lo haré por su nivel:

– Táctico: dentro de este campo encontramos una verdadera "Primma Donna" –Advanced Squad Leader–, el cual sin temor a equivocarse se le podría calificar como el mejor juego táctico del momento (lo cual no implica que los demás no sean buenos). El nivel táctico se estructura básicamente en los siguientes pilares: turnos de juego de poco tiempo real (varía de algunos segundos a pocos minutos) en la escala de juego; terreno altamente definido y variado (la escala del terreno es muy grande, lo cual permite todo lujo de detalles); las unidades representan agrupaciones militares muy pequeñas o una ficha un "algo" –Escala 1:1, un sólo hombre, un vehículo, un cañón, un arma de apoyo...–; y un gran número de unidades diferentes y especializadas. Quizás sean el tipo de juegos más cercanos a la realidad o, mejor, al realismo.



Su temática varía desde la serie Cry Havoc de la Edad Media al Test of Arms de futuros enfrentamientos (espero, que aún tarden bastante en llegar, aunque algunos se empeñen en adelantarlos).

– Operacional: éste es un nivel intermedio donde la unidad mínima es generalmente el batallón (a veces, la compañía) que cubre una batalla específica, aumentando el tiempo de cada turno (de varias horas a algunos días), se simplifican las unidades al desaparecer las unidades altamente especializadas, y disminuye la escala del terreno proporcionalmente. Se puede "hacer" una Campaña de Normandía con el Longest Day, una Operación Market-Garden con el Hell's Highway, una batalla de las Ardenas con The Battle of Bulge, la toma de Estalingrado con el Turning Point: Stalingrat, etc. Repetir o crear confrontaciones de todos los tiempos, algunos capaces de cambiar la historia como la batalla de Waterloo (en cualquiera de los múltiples napoleónicos dedicados al tema, ¿quién no ha ganado esa batalla alguna vez con el ejército francés?), la ofensiva de invierno ruso del 41 (¿hay alguien capaz de resistirse a tomar Moscú?), ganar una confrontación en Alemania (conocer de antemano si el destruido será el Grupo de Ejército Central soviético o el VII Cuerpo americano).

– Estratégico: aquí alcanzamos la cota más alta, las unidades más grandes, la escala de terreno más pequeña y el período de tiempo más largo (¡¡¡meses!!!). En estos juegos los tipos de unidades se reducen a unos pocos tipos diferentes. La abstracción alcanza niveles increíbles, aunque manteniendo un cierto "realismo". Representar una guerra completa en la Europa de Napoleón, o tal vez en la de Hitler, o, por que no en la del Kaiser. Aquí no hay límite ni nada imposible, o, por lo menos, casi. Simplemente toma un juego del amplio abanico que se te ofrecen: III Reich, World in Flames, Empires in Arms, etc.

Figuras:

Ante nosotros el esplendor de jugar en tres dimensiones (o, como dirían los chicos del cine en 3D), con un colorido especial y un encanto difícil de describir. Jugar con figuras es para mí un arte (he de reconocer que he jugado muy poco y –gran pecado– ningún ejército), pero he podido presenciar (de lo cual me siento orgulloso) partidas napoleónicas de muy alto nivel (quien estuvo en las últimas JESYR, pudo verlas en el campeonato de figuras que allí se jugó –a pesar del recorte de espacio–). Hablar de figuras es hablar de wargames llevados a su mayor lucimiento. Para los profanos como yo, ver maniobrar las unidades sobre el "terreno" nos parece algo difícil. Sin embargo, al leer un reglamento de figuras uno se da cuenta de la sencillez (más o menos teórica de los mismos) que resuelven los problemas, llamémosles oscuros, de forma brillante y elegante. No vale la tan consabida excusa de: "No hay nada traducido al castellano". ¡Lo siento! Los hay en castellano y, algunos, de una gran calidad.

La mayor ventaja de las figuras es la amplia variedad de posibilidades que ofrece; sú única y gran desventaja es el precio de tener un ejército en condiciones (entiéndase por condiciones: pintado, de un tamaño respetable y, a ser posible completo).

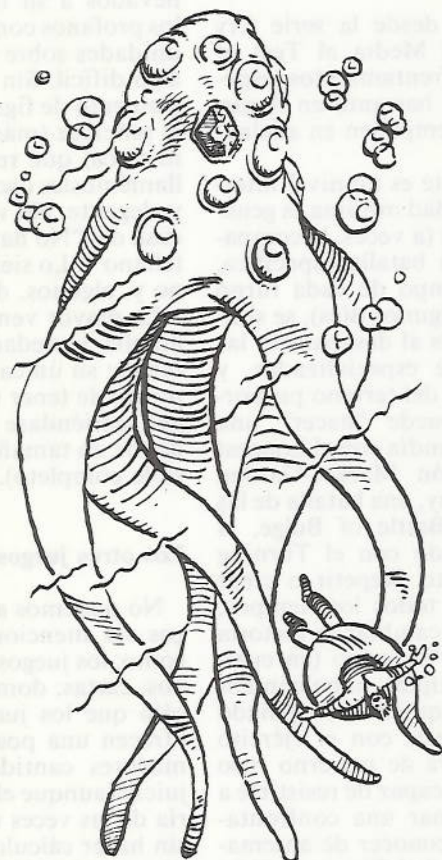
Los otros juegos:

No podemos acabar de hablar de juegos sin mencionar otros campos tales como: los juegos de ordenador; educativos; cartas; dominó; etc. Comentar tan sólo que los juegos de ordenador nos ofrecen una posibilidad de contar con mayores cantidades de elementos de juicio (aunque el ordenador dé la mayoría de las veces muestras de muy poco) sin hacer cálculos engorrosos (hay ayudas para juegos como el A.S.L. por ordenador) y sirven para no tener que "desmontar" una partida cada sesión de juego y para que no se muevan "misteriosamente" unidades respecto de la última posición recordada; imagináos una "pequeña" partida de la Serie Europa. Cuántos de nosotros no ha jugado a cartas (el tute, el mus, la brisca, etc.), al dominó, etc..., tantos de esos juegos como el Avalone, en un principio demasiado abstractos y poco apetecibles, pero cuando se han jugado resultan muy buenos.

Recordad que jugar es un "arte" poco conocido y, por tanto, no se le conoce por sus "obras" sino por sus "artistas". ¡Hasta otra!

Los duques del Caos, segunda parte

"Lo prometido es deuda. Segunda entrega del artículo publicado en el nº 1 de la revista francesa Tatoo, escrito por Jean-Michel Ringuet y traducido por Eduard García (la primera entrega se publicó en el LIDER 19)".



PYARAY, el horror tentacular que murmura secretos imposibles, Comandante de la flota del Caos.

Pyaray es uno de los más ancianos duques-demonios pero, a pesar de contar con un gran número de adoradores, no es uno de los más poderosos. Incluso se le podría considerar como un dios menor, vista su estupidez.

Gran comandante de la flota del Caos, constituida por navíos que han naufragado y tripulados por sus ahogados marinos, Pyaray es el símbolo del océano destructor, enemigo del hombre, al que devora y roe lentamente el cuerpo en el silencio de las profundidades. Es feroz adversario de Mardek, Señor de la Ley, y enemigo mortal de Pozz-Mann-Llyr.

La flota del Caos es terrible y poderosa. Sus gigantescos navíos suelen navegar por las profundidades abismales, pero a veces surgen a la superficie para servir al Caos. Estas inmensas naves, formadas por la misma sustancia del Caos y dirigidas por cadáveres animados y semidevorados de desafortunados marinos, son los más terribles adversarios a los que te puedas enfrentar. Ningún barco humano les puede hacer frente.

Pyaray aparece siempre como un pulpo innoble y gigantesco, de color rojo-sangre y con múltiples globos oculares. Tiene encajada en la frente (en fin, ...¡lo que se puede entender por frente!) una piedra de un luminoso color azul. Parece que esta joya es su único punto débil; en efecto, si se llegase a romper, Pyaray se vería expulsado para siempre del plano de los Reinos Jóvenes.

Le gusta el combate y utiliza sus tentáculos para llevar sus víctimas hacia sus terroríficas fauces. Este duque es un demonio sin gran inteligencia, que disfruta con la violencia por las almas que le aporta. Pide pocas cosas a sus adoradores, ya que éstos le interesan muy poco; por el contrario, aprecia particularmente que se le sacrifiquen seres humanos ahogándolos en el mar.

Se podría definir a Pyaray simplemente como un bruto sanguinario. Se le adora principalmente en Pan Tang, y en tiempos pasados fue también adorado en Melniboné.

Ganancia de Elán:

10 por cada nave hundida en alta mar
1 Por cada persona ahogada en alta mar

VOROON, Señor de las Tinieblas

Voroon es el señor de la noche, el patrón de los ladrones y los asesinos, de los que practican actividades nocturnas (NdT: como el juego de rol), sea por gusto o por obligación. La oscuridad y las tinieblas son las marcas del Caos. En la helada negrura, nadie ve brillar la fría hoja del asesino, nadie percibe la cuerda mortífera del estrangulador; en las tinieblas, todo el mundo se mueve silencioso e invisible hacia sus misteriosos destinos.

Voroon reina en la oscuridad porque disfruta con la sutileza, con las falsas apariencias, con el engaño y con la hipocresía. Como Arioch, prefiere siempre la astucia a la fuerza bruta; ahora bien, se distingue de éste





por preferir la discreción al oropel, el silencio a las palabras, la eficacia al orgullo y por preferir, más que la adulación, una adoración verdadera y silenciosa.

Es por ello que Voroon nunca se muestra abiertamente; puede ser durante un instante una silueta vaporosa y confundirse un instante después en las sombras. Nunca impone su voluntad y nunca se muestra en toda su magnificencia de duque-demonio. El sabio sabe esperar su momento; no golpeará hasta el momento propicio, aunque con ello deba sufrir su propia vanidad.

El Señor de las Sombras aparece generalmente como un hombre de edad madura, de rasgos regulares, de piel de un negro azabache y con unos ojos verdes sin pupilas. Sus largos cabellos son de un color gris azulado y habitualmente está embozado en una capa de seda negra que sobre el corazón luce el emblema del Caos. Voroon tiene una forma humana, pero con piernas de macho cabrío, que intenta disimular bajo su capa por razones desconocidas. Habla en voz baja, dulce y penetrante, a veces en el límite de lo audible.

Los adoradores de Voroon son numerosos, aunque le hayan sido dedicados pocos templos. La mayoría de estos fieles se encuentran en las ciudades: ladrones, asesinos, prostitutas,... habitantes de las sombras. El señor de las Tinieblas aprecia particularmente que le sea sacrificado un amante (no importa el sexo), cortándole el cuello mientras se está haciendo el amor, necesidad cruel pero frecuentemente seguida por sus adeptos. Suele responder a las súplicas de sus fieles, ya que le gustan los humanos por su espíritu retorcido, capaz de imaginar ingeniosas maquinaciones.

Ganancia de Elán:

1D4	Por cada amante degollado en la cama;
1	Por cada asesinato realizado por la espalda;
4	Por haber concebido y llevado a cabo una maquinación destinada a matar a un gran número de víctimas.

BALAN, Maestro de la Palabra

Balan es el maestro de la palabra; es un excelente orador de persuasiva y cálida voz, que sabe llegar al corazón de su auditorio. Siempre preferirá la diplomacia a la fuerza bruta. Con su lengua de hiel cubierta de miel, disfruta sembrando problemas en los espíritus, destilando un sutil veneno que oscurece las almas de los que cometieron la locura de prestar oído a sus palabras.

Balan es uno de los duques-demonio más importantes, si no el más importante, ya que sabe manipular a los demás Señores del Caos y utilizarlos para cumplir sus objetivos. Sólo Arioch y Voroon saben escapar a sus engaños, ya que ellos también suelen recurrir a las mismas tretas. Inteligente y hábil, el maestro de la palabra es muy peligroso, ya que bajo su simpático aspecto se esconde uno de los espíritus más torvos, un enemigo feroz de la Ley que, por cobardía o reserva, prefiere esconder su verdadera naturaleza tras una máscara de aparente bondad. Generoso, adulador, educado, refinado, escogiendo con cuidado sus palabras, sabe interpretar, como buen psicólogo, todos los papeles. Prácticamente imposible de ser sorprendido dando un paso en falso, es mejor huir de él antes que enfrentarse en su propio terreno, donde es maestro sin rival.

A pesar de su aspecto de dulzura y bondad, Balan es un ser agrio y envidioso, ávido de sangre y almas. Siente una pasión ilimitada por el dolor, comparable a la de Narjhan, y se deleita con sabias y perversas torturas donde sus víctimas son heridas tanto en la carne como en el alma. A la que oiga un solo grito de sufrimiento, abandonará su simpático disfraz para transformarse en esta criatura ávida de placeres malsanos. Balan se siente débil y en consecuencia disfruta al dominar y mostrar su poder.

Físicamente, se suele mostrar como un hombre joven, alto y rubio, de una increíble belleza, vestido con ropas sencillas pero de bellos y cambiantes colores. Estudia con cuidado cada uno de sus gestos y siempre exhibe una acogedora sonrisa. Esta apariencia tan encantadora puede llegar a parecer artificial o un poco exagerada. Balan cuenta con un gran número de fieles y con numerosos templos en Melniboné, Pan Tang y Dharijor, pero raramente ayuda a los que se lo piden: prefiere convencer a su interlocutor de la futilidad de sus súplicas.

Ganancia de Elán:

1	Por cada víctima torturada;
4	Por cada persona manipulada tan sólo por las palabras.



SKARAKWA, Señor de las Alimañas

Skarakwa es un duque-demonio menor que fue adorado en Melniboné en tiempos remotos. Fue él quien descubrió la existencia de los dragones y quien les repartió en los planos del Multiverso y, más en concreto, en el de los Reinos Jóvenes. Fue él también quien permitió a los melniboneses que los domesticaran.

Aparece generalmente como un hombre alto y flaco, con una chirriante cabeza de dragón. Lleva una armadura negra de la que emergen dos grandes alas de cuero. Su voz es ronca y desagradable.

Skarakwa es brutal y astuto, violento e irritable. Detesta a los hombres, pero tolera a los melniboneses por su crueldad y por el amor que muestran hacia los dragones.

Hoy ya no cuenta con demasiados adoradores y el único templo que se le ha consagrado está en Imrryr.

Ganancia de Elán:

1D5	Por cada combate efectuado sobre un dragón;
1D8	Por cada ciudad destruida por el fuego;
2	Por haber despertado a un dragón.

MALUK, Señor del Vicio

Maluk aparece frecuentemente como una mujer de gran belleza, desnuda o poco vestida, excesivamente maquillada y de mirada perversa, o bien, a veces, como un hombre velludo y cornudo, con los ojos y la boca en llamas.

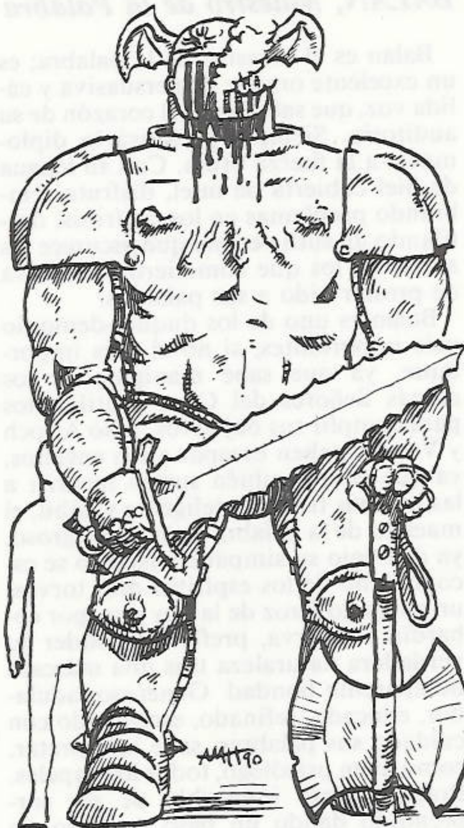
Maluk adora ante todo el mal en todas sus formas y, en particular, el vicio, la anarquía más completa, el envilecimiento de todos los valores humanos, la sordidez y la perversión del amor, llevado a una simple acción física próxima al bestialismo. La inmoralidad, la corrupción, la obscenidad... todo esto complace al Señor del Vicio. Feroz enemigo de la Ley y de los humanos, demasiado legales para su gusto, Maluk ha comprendido que nunca podría por sí solo llegar a destruir el Orden; así, ya que no lo puede aniquilar, se va a contentar con rebajarlo, mutilarlo y pervertirlo, para hacerlo más próximo a la Entropía. Es por esta razón que le gusta el vicio, ya que envilece al hombre y destruye la parcela de humanidad que hay en él que le haría aproximarse a la Ley.

Maluk nunca lucha directamente; su combate es mucho más insidioso, más peligrosos y mucho más fácilmente coronado con el éxito.

Maluk es un duque menor, pero que dispone de un buen número de adoradores. Sus templos son más escasos y sólo existen en Pan Tang (donde sus prostitutas sagradas son muy célebres) y en la Fortaleza Impía. De entre los Señores del Caos es, si puede decirse así, el que tiene un espíritu más próximo al de los humanos, y es por esto que le resulta más fácil utilizarlos para sus objetivos. Para él, la muerte no es una finalidad, y en esto está próximo a Narjhan, pero sin importarle tampoco demasiado el sufrimiento. El busca los dolores más deliciosos para su espíritu depravado, y es que Maluk no busca directamente el triunfo del Caos. No, lo que él persigue es el simple placer de hacer el mal, el placer de revolcarse en el fango y de corromper lo que es puro. No hay ninguna causa explícita para ello: ni sed de venganza, ni odio,ni envidia; se trata sencillamente de un gran amante de los gustos malsanos.

Ganancia de Elán:

2	Por cada acción obscena o bestial;
5	Por haber mancillado una persona, un ser, un objeto o un lugar puro y preservado.



ZORIN, Señor de la Guerra

Zorin aparece como un humanoide de cuatro metros de alto, enorme, titánico, terrorífico, vestido con una armadura sobrecargada de gravados y decoraciones barrocas, completamente lacada en rojo. Lleva un yelmo ornado con dos alas de dragón desplegadas y ataviado con una rejilla frontal por donde se escapan borbotones de sangre negra cada vez que Zorin habla. Se expresa con una voz horriblemente ronca y grave. Chorros de vapor salen de las junturas de su armadura al menor de sus movimientos. A su lado lleva una enorme espada de dos manos, cuya hoja dentada parece calentada al blanco, así como una hacha de batalla marcada con el signo del Caos.

Zorin es el señor de los guerreros, de los soldados y de aquellos a los que complacen los campos de batalla, el fragor del combate, los gemidos de los heridos y el canto de los carroñeros. Para Zorin, sólo importa el combate; es inútil torturarse el espíritu y envolverse de sutileza: hace falta destruir al enemigo sin espera, mediante la acción violenta. Todo lo demás son tonterías.

¡Qué maravilla destruir y derramar sangre! ¡Matar, matar!... Zorin es idiota, excesivamente cruel y cerrado. Es un dios poco satisfactorio para aquellos que no son soldados o conquistadores. Por esta razón, sólo es adorado en Pan Tang, Dharijor y, sobre todo, en Pikarayd.

Ganancia de Elán:

2	Por cada enemigo abatido en combate;
1D5	Por cada participación en una gran batalla.

CHECKALAKH, el Dios Ardiente

Hay relativamente poco que decir sobre Checkalakh: encerrado desde hace siglos en un laberinto por Donblas el Justiciero, no cuenta ya ni con sacerdotes ni adoradores. Además, será posteriormente destruido por Elric y Stormbringer. Checkalakh aparece bajo la forma de una silueta humana hecha de llamas, con una voz ruidosa como el crepitar del fuego. Adora destruir, asolar en una furia asesina, con una rabia insaciable por hacer del mundo una ruina humeante.

Tiene poca inteligencia y poco poder, y no tenía mucho más cuando estaba libre.

BALO, el Bufón del Caos

Balo es seguramente uno de los seres más misteriosos que existen. Si bien se tiene la certeza de que pertenece al Caos, no se puede estar seguro de qué sea un duque-demonio; probablemente se trata del bufón de los Señores de la Entropía. En efecto, sus preocupaciones, sus maneras, su forma de ser son bien distintas de los demás servidores del Caos. Balo es diferente, sutilmente diferente...

El Bufón trata con seriedad lo que los duques-demonios consideran insignificante, mientras que se muestra indiferente frente a lo que ellos consideran importante. Le gusta destacar, provocar y reirse de sus Señores. Se podría decir que Balo no es realmente caótico, en el sentido literal del término, ya que si se



consigue conectar con su retorcida mentalidad puede, eventualmente, preveerse su reacción. Aún así, tratar con Balo siempre resultará una peligrosa experiencia, ya que nada tendrá más importancia para él que una broma cruel o un hiriente juego de palabras. Adora reirse a expensas de sus interlocutores.

Del efecto, de la risa, raramente apreciada por los sabios de este mundo o por los Señores del Caos, Balo hace su estandarte. Humor negro y bromas sucias son sus armas, y no pierde ocasión para hacer uso de ellas frente a sus superiores... ¡o sus adoradores! La vida del Bufón es, por esta razón, peligrosa, ya que no se marca ningún límite y a veces llega demasiado lejos con sus ociosas bromas, provocando el enfado de algún duque-demonio: En tal caso es castigado, y debe esperar un tiempo hasta encontrar otra oportunidad para sus perversos juegos.

Balo es, en cierto modo, una especie de «negativo» pervertido de los Señores del Caos. Le gusta imitarles, para poderles ridiculizar mejor y reirse de ellos. No respeta ni teme a nada ni a nadie, o al menos esto es lo que pretende hacer creer. Nadie sabe por qué los duques permiten la existencia de este risueño renacuajo.

Físicamente, Balo toma el aspecto de un pequeño hombretón, algo feo, vestido con ropajes de variados colores y tocado con una extravagante corona. Su ancho y rubicundo rostro exhibe una perpetua sonrisa. Le gusta esta grotesca apariencia, ya que frecuentemente le hace ser subestimado; él juega siempre con la ambigüedad y lo equívoco.



Los adoradores de Balo son pocos y no se le ha dedicado ningún templo en los Reinos Jóvenes. Frecuentemente se considera a sus discípulos como locos y aguafiestas. Son mal considerados y todos les rehuyen; su constante afición a las bromas de mal gusto no les hace demasiado simpáticos...

Ganancia de Elán:

1 Por cada broma de mal gusto efectuada en detrimento de sus compañeros en el transcurso de la aventura;

2 Por cada nuevo juego de palabras realizado en el transcurso del juego.

Los siete roles malditos

Estamos viviendo una época de euforia: ¡Apostamos por el Rol!, nos gritan los editores. Y nos lanzan una verdadera avalancha de juegos traducidos. Se crean nuevos aficionados, el hobby empieza a ser algo conocido, y la vieja guardia sonríe con añoranza al recordar aquellos tiempos en que jugar a rol era sinónimo de saber leer en inglés, y los aficionados eran algo así como un círculo místico, o una sociedad secreta.

Bueno, ya que nos hemos puesto nostálgicos, es un buen momento para pasar revista a siete juegos de rol que NUNCA veremos traducidos al castellano (a no ser que cierto editor de cuyo nombre no quiero acordarme se vuelva más loco de lo que está). De temática original e interesante, casi todos fueron un fracaso comercial en su país de origen.

Ricard Ibáñez

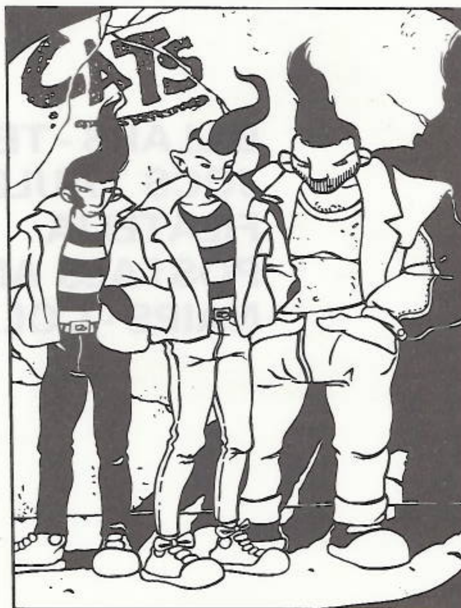
Alma Mater (The High School Role Playing Game)
Editor: Oracle Games LTD (Canadá) (1982)

¿Eres un fan de películas como "Desmadre a la americana", "Porky's", "La revancha de los novatos"? ¿Ha sido el sueño de tu vida llevar el rol de un adolescente de 15 años con la cara cubierta de granos y enloquecido por el sexo? ¿Escuchas Rock americano? ¿Lees el Play Boy?

Si has respondido afirmativamente a tres de estas cuatro preguntas, no lo duces: "Alma Mater" es tu juego.

"Alma Mater" fue una iniciativa de dos jóvenes canadienses, Steve Davis y Andrew Warden, que quisieron hacer una simulación de las típicas películas de estudiantes americanos, en el campus de un High School americano. ¿Los módulos? Te los puedes imaginar: Asalto al despacho del rector, para conseguir el original del próximo examen; intentar hacer un agujero en la pared del vestuario de las chicas; guerra a muerte contra la banda rival de turno (que normalmente liga más y tiene las mejores chicas); venganza contra aquél profesor pichacorto que tiene manía a los Pj desde que éstos (accidentalmente) le quemaron el coche.

El juego, terriblemente divertido, se encuentra agotadísimo. Tuvo una única edición, totalmente boicoteada por la crítica. ¡Y es que hay gente que no tiene sentido del humor!



Zone
Editor: Siroz Productions (Francia) (1987)

"¡Zone está aquí, ahora y detrás tuyo! Este juego coloca en escena a los últimos aventureros del mundo moderno: los Zonards, cuando bajan a la calle. Esto no es el futuro porque no hay futuro. Esto no es ni el láser, ni la espada, ni el Dragón.

Zone son los conciertos chungos, las hostias en los descampaos, los Hell's Angels, las cadenas, los puños americanos. Zone es la calle, la calle gris de las ciudades, la risa de los H.L.M., la angustia del metro, la banda de colegas, los clanes que se enfrentan sin cesar por un pedazo de asfalto.

Así que tú también, si nada te acojona, si tienes un corazón de oro debajo de tu chupa de cuero, cálzate tus botas de paraca, coje tu bate de aluminio y ven a defender tu honor y tu vida..." (de la contraportada del juego).

En "Zone" los jugadores encarnan el rol de muchachos marginados, que se buscan la vida organizados en una banda. Una visión mucho más sombría de los adolescentes que "Alma Mater", ya que, si el primero era la diversión por la diversión, en el segundo muchas veces se trata simplemente de sobrevivir, cuando la banda se mete con quien no debe. En Zone los cuchillos hacen sangrar, y todas las armas pueden matar.

Reve de Dragon (Jeu de role Medieval Onirique) (1985)
Editor: Nouvelles Editions Fantástiques (Francia)

Los Dragones duermen. Sueñan con un mundo. Nuestro mundo. Un mundo cambiante, según como sea el sueño del Dragón: idílico o de pesadilla. Algunos de entre nosotros, productos de los sueños, pueden influir en el sueño del dragón y cambiar la realidad. Se les llama magos. Nadie sabe qué pasará cuando el Dragón despierte. Pero hoy y ahora, nosotros, producto de un sueño, vivimos en el sueño. Y al ser ambos de la misma materia, el mundo y la vida son reales para nosotros.

«Reve de Dragón» (Sueño de Dragón) es uno de esos juegos de rol que son poesía pura. Su sistema de juego es algo pesado, pero tanto la filosofía del juego como los módulos (de aparición regular, todos firmados por el autor) son excelentes. Sin duda alguna, el mejor juego medieval-fantástico Francés.

"Reve de Dragón" es la gran excepción de estos "juegos malditos", ya que sigue jugándose en Francia por un numerosos grupo de aficionados.





Sandman
Editor: Pacesette (USA) (1985)

La hoja de Personaje es una hoja en blanco... El universo, situaciones dispares en las que se entremezclan el argumento de la película "Casablanca" con los cuentos de las Mil y una Noches, las leyendas celtas o situaciones puramente de pesadilla. Los Pj deben irse descubriendo a sí mismos, paso a paso, aventura a aventura, saltando de un universo alternativo a otro. Y enfrentándose al hombre de arena, el Amo de los Sueños, quizá el único que sabe quienes son realmente...

Este excelente juego debía componerse de nueve entregas. Con la publicación de la última debía realizarse un concurso, para intentar adivinar quienes eran los Pj (ya que incluso el Máster lo ignora). Por desgracia, fue un fracaso comercial: sólo llegó a publicarse la caja original y un libreto de módulos.

Witch Hunt
Editor: Statcom Simulations Inc. (USA) (1983)

Los sucesos se desarrollan en el pequeño pueblo puritano de Salem, en 1692. Los jugadores son vecinos del lugar. Se conocen de toda la vida... ¿Hay un brujo entre ellos? La muerte del hijo del vicario... fue un accidente, un asesinato... o producto de la brujería? ¿La joven Sara ha sido acusada de brujería porque lo es en realidad... o porque se negó a conceder sus favores a alguien influyente...? Son preguntas que no pueden decirse en voz alta en Salem.

"Witch Hunt" es un juego de los llamados "de ambiente". Los jugadores llevan su rol al máximo, militando, unos en las filas de Dios, otros en las del Diablo. Un juego de intriga, suspense, y algo de paranoia, muy bien documentado y con un sistema de magia muy interesante.

Vietnam
Editor: Olivier Andrés (Francia) (1987)

Hace tres horas que estás agazapado en la jungla, la lluvia te está calando hasta los huesos y tienes hambre. Tiritas de fiebre y apenas te quedan media docena de cartuchos en la recámara de tu oxidado A.K 47.

ELLOS están aquí. ELLOS tienen todos los medios y material del mundo. Son los americanos. Son el enemigo.

Esta es tu tierra. No ganarán...

"Vietnam" es un juego total y absolutamente cutre, editado por el autor en ejemplares fotocopiados, con reglas poco claras, según los pocos que lo han visto, ya que ha tenido una escasa difusión. Pero es de agradecer un juego con esta temática, en la cual los Pj sean, por una vez, pequeños vietnamitas enfrentados contra los super macro "Rambos" americanos. Un juego que nos hace replantearnos nuestro concepto de héroe.

Flashing Blades
Editor: Fantasy Games Unlimited Inc (USA) (1984)

Francia, siglo XVII. Has llegado a París en busca de fortuna. Cuentas para ello con tus escasas pertenencias, algunas monedas en tu bolsa y tu habilidad con el acero. Te encontrarás con intrigas, duelos, amores, espías, odios... y quizá con la amistad, el poder y la fama.

"Flashing Blades" es un juego de características histórico-novelescas. El París que se describe en las reglas no es tanto el que fue, sino el que pudo ser. Una buena documentación, y un buen (aunque complejo) sistema de combate.

Estos siete juegos han sido elegidos puramente por criterios personales, teniendo en cuenta la orginalidad de su temática más que calidad de sus reglas. De todos modos, cualquiera de ellos es una curiosidad digna de figurar en la estantería de un aficionado.

Esta lista de "siete malditos" podría ampliarse fácilmente, con muchos otros juegos que tienen pocas posibilidades de publicarse: "Ghostbusters"; "Space Opera"; "Teenage Mutant Ninja Turtle"; "Teenagers From Outer Space"; "Toon"... Aunque ¿quién sabe? Quizá en este mundillo tuyo y mío, lector, alguien se vuelva loco...

Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval

Eduard García Castro

Estamos de enhorabuena, ya que de no surgir contratiempos, durante las JESYR 90, Joc Internacional habrá sacado a la luz su primer juego de rol de producción propia. Veamos de qué se trata...

El autor

Si eres lector asiduo de nuestra revista, no creo que haga falta que te presente a Ricard Ibáñez. Desde hace tiempo es uno de los más fieles colaboradores de LIDER, destacando en especial en el campo de la creación de módulos. Es por ello que, quien ha jugado alguna de sus aventuras o quien ha tenido el placer de jugar en su mesa, seguramente no necesitará leer este artículo para sentir una gran curiosidad por conocer el juego. De no ser así, igualmente creo que voy a ofrecer suficientes argumentos como para despertar tu curiosidad.

El mundo

¿Te imaginas encarnando a un personaje que en lugar de ser un Caballero de Solamnia es un feroz almogávar? ¿Te situarías en la acción si en lugar de presentarte ante el Gran Sacerdote del culto a Chardhros, te hubieras de presentar ante el Obispo de Segorbe? ¿Y si en lugar de buscar al gran Hechicero de la Montaña de Fuego tuvieras que consultar a la meiga Maruixa, que vive en una cueva cercana a Cangas del Morrazo? Pues sí, eso es: el mundo en el que se sitúa Aquelarre es el de los Reinos que integraban la España medieval. ¿Quién ofrece un "Background" más sólido y documentado?

El sistema de juego

Recuerdo que cuando Games Workshop presentó su propio juego de rol, el Warhammer RPG, leí en una revista una crítica que le "acusaba" de recoger lo mejor de todo lo publicado hasta la fecha y presentarlo bien. Creo que el autor del artículo lo decía como un desprecio, pero en mí despertó ganas de conocerlo. Volviendo al tema (no, no, Ricard, hombre, espera un momento antes de lanzarme ese "mal de ojo"), creo que hoy en día ya es difícil descubrir "la sopa de ajo", y que lo que debe buscarse en un juego de ambientación medieval-fantástica (o, en general, en cualquier juego de rol) es que disponga de una información coherente del mundo en el que se sitúa, de un equilibrado sistema de creación de personajes y de unas aceptables reglas de combate. Esto se encuentra en Aquelarre; creo que sería ridículo entrar en si "¡ah, claro! tiene tal como en el juego X, o tal otro como el Y", ya que se consigue un sólido conjunto de reglas para dominar el mecanismo de juego. Así pues, ¿no hay nada "nuevo"?

Lo que más me gusta valorar cuando leo una novela de fantasía es cómo los autores afrontan el compaginar un mundo más o menos real, que generalmente sigue el patrón medieval, con lo puramente irreal e imprescindible en un relato del género, es decir, la magia. Así, la magia se ha asociado, por citar algunos de los más clásicos ejemplos, a objetos elaborados por arcanos saberes (Tolkien, Anillos), a seres de otros planos (Moorcock, Elric), a las palabras (Le Guin, Terramar), a los colores (Pratchett, Mundo Disco) o a las sombras (Lord Dunsany, Crepúsculo de la Magia), sin renunciar casi nunca al convencional binomio mago-conjuro. Y precisamente en la forma de afrontar este delicado tema, es donde Aquelarre, o más bien su autor, se muestra particularmente brillante, tanto en "espíritu" como en mecánica.

La base estará en que al definir el personaje se le asignará una fracción de Racionalidad; el resto será su componente Irracional. Si un personaje se define marcadamente Irracional, podrá llegar a conectar con los conocimientos ocultos (que meigas, haberlas haylas), desde la perspectiva adquirida por un alquimista o una bruja en el mundo medieval. Creer en lo oculto será, pues, una premisa básica para poder acceder y aprovecharse de "ello". Por el contrario, si un personaje se define marcadamente Racional, de entrada no tendrá acceso a ningún conocimiento taumatúrgico (sólo patrañas y embustes); al mismo tiempo, su convencimiento de la inexistencia del mundo mágico le puede llegar a hacer invulnerable a él. Claro está, que muchas veces los acontecimientos podrán hacer que hasta el más incrédulo deba reconocer que "quizá haya algo", lo que le lleve a aumentar su Irracionalidad...

En cuanto a la mecánica de introducir la magia en el juego, se ha optado por acudir a los conjuros "de marmita", con un gran recetario-resumen extraído de los más notables libros sobre el tema, evidenciándose un importante trabajo de documentación. Talismanes, pociones humeantes y maleficios serán las armas de nuestras brujas y alquimistas de la Iberia medieval.

La imagen

Otro aspecto importante del conjunto del juego lo constituye la parte gráfica. Soy consciente, por las cartas que llegan a la redacción y por comentarios "en directo", de que a algunos de nuestros lectores (e incluso algunos colaboradores de la revista) no les acaban de convencer algunas de las ilustraciones que Arnal Ballester o sus colaboradores han hecho para LIDER. A todos ellos, les reto a que juzguen su trabajo en Aquelarre; estoy convencido de que después de hacerlo se habrán acabado todas sus reticencias.

Conclusión

En resumen, que ya habrá otras ocasiones para comentar más ampliamente el juego, creo que con Aquelarre se está presentando un juego de un nivel muy aceptable, que no tiene mucho que envidiar a sus "colegas" extranjeros. Sobre si será o no un éxito, como siempre, es el tiempo (¡¡y las horas de juego!!) quien nos han de dar la razón. Bienvenido.



Almogávar, nuevo personaje para Aquelarre

Almogávar

(De al-mogauar, el que hace Algaras). "Campesino que, haciendo tropa con otros, hacia incursiones por tierra enemiga". (Enciclopedia Universal Sopena).

Descripción

Los Almogávares eran individuos de origen campesino que en la Corona de Aragón habían hecho de la guerra y el saqueo su forma de vida. Agresivos y feroces, vivían del producto de las continuas razzias (o algaras) que realizaban en territorio enemigo. En tiempo de guerra constituían una fuerza temible. En tiempo de paz, sin embargo, lo único que les diferenciaba de los bandidos comunes era que los Almogávares estaban mejor armados y organizados, tenían mayor experiencia en el combate y se agrupaban en grupos más numerosos.

El Almogávar era un soldado de a pie, que se cubría con una protección ligera para tener mayor movilidad. Iba a la batalla acompañado de su compañera y de sus hijos, y normalmente pelcaban juntos. Todos los intentos de los reyes catalanes de controlar a este grupo de soldados nómadas, que rehusaban alojarse dentro de una ciudad o siquiera en un pueblo grande, fracasaron estrepitosamente. Es por eso que, terminada la guerra contra los musulmanes a finales del siglo XIII, la mayor parte de los Almogávares fueron enviados a la conquista del Reino de Sicilia, y conseguida ésta, se les dieron múltiples facilidades para que se embarcaran hacia Constantinopla, para ponerse al servicio del Emperador Andrónico II Paleogo, el cual, una vez usados sus servicios, intentó librarse de ellos asesinando a sus jefes y dispersándolos. Hartos de ser usados para hacer el trabajo sucio, los almogávares terminaron fundando su propio estado, nominalmente vasallo de los reyes de la Corona de Aragón.

Los Ducados de Atenas y Neopatria se mantuvieron en poder de los Almogávares desde su fundación en el año 1311 hasta 1385.

"...Estaban usados a sufrir trabajos y miseria... Su traje, era ir muy desarrapados... Por este hábito tan extraño y salvaje, y porque iban muy negros y mal peinados, los sicilianos estuvieron en grande admiración y cuidado..." (Ramón Muntaner).



Origen social, nacionalidad y grupo étnico

Un Almogávar debe pertenecer al grupo social campesino y ser originario de la Corona de Aragón. Puede pertenecer a los grupos étnicos catalán, castellano (aragonés) o árabe. Caso de no ser del grupo étnico catalán, el Almogávar tendrá un porcentaje igual a su Cultura × 4 en hablar dicho idioma, ya que era la lengua que utilizaban como "lingua franca".

Mínimos de características

Un Almogávar ha de tener 20 puntos en la Característica de Agilidad y 20 en la de Habilidad.

"...soldados que siempre se ejercitaban en la guerra. Eran gente de a pie, que no moraban en las ciudades ni los pueblos grandes, sino por las montañas y los bosques..." (Francesc de Moncada).

Limitación de armas y armaduras

Un Almogávar puede llevar armaduras tipo 1,2,3, casco y escudo. Puede llevar cualquier tipo de armas.

Competencias

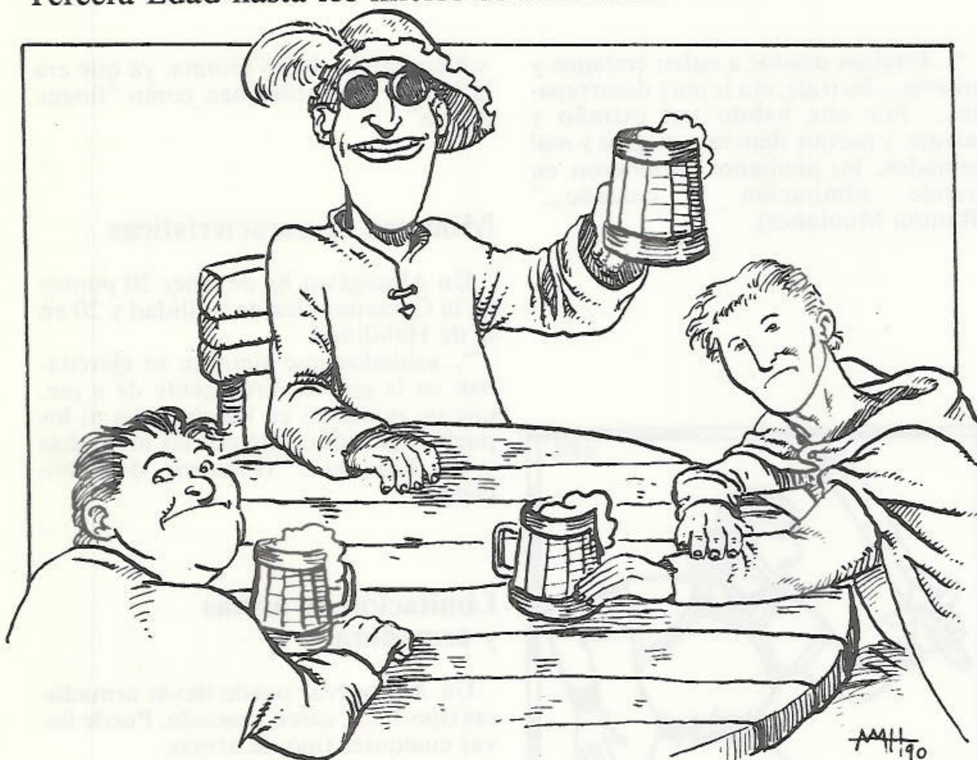
Competencias básicas:
* 1 grupo de armas
* Escudo
* Discreción
* Esquivar

Competencias normales:
1 arma tipo B
Cuchillo
Tortura
Esconderse
Otear
Rastrear
Escuchar
Primeros Auxilios

"...no vivían sino en hechos de armas (...) haciendo continua guerra a los moros y entrando por sus tierras adentro en ordinarias correrías y robando y cautivando a los moros, y esto decían ir en almoragavía, y su vida era de aquella ganancia..." (Bernat D'Esclot).

Los jinetes de Rohan

Segundo módulo de campaña para "El Señor de los Anillos". Una completa historia de los rohirrim, desde comienzos de la Tercera Edad hasta los inicios de la Cuarta.



Si Lórien se centraba en dos de los principales reinos élficos, en dos edades distintas, "Los Jinetes de Rohan" es una excursión en el tiempo y en el espacio siguiendo las sucesivas migraciones de los Señores de los caballos.

Así, se empieza estudiando la vida de los éothraim de Rhovanion, antecesores de los rohirrim. Un pueblo seminómada integrado por seis tribus que habitaba en las fronteras orientales de lo que entonces era una de las provincias de Gondor. La información referente a los éothraim es la más útil para DJs que usen la época de la Gran Plaga para ambientar las campañas (recordemos que los éothraim habitan en Rhovanion hasta 1858 aproximadamente, cuando se produce la invasión de los aurigas).

Viene después del capítulo dedicado a los éothéod, que no son otros que los éothraim que emigraron tras la invasión oriental de Rhovanion, y que se instalaron en la cuenca del Anduin, primero cerca de los Campos Gladios y luego más al norte, en los valles superiores de dicha cuenca. Este período (1858-2510 T.E.) obligará al DJ a montar escenarios exclusivos o a recurrir a alguna especie de "túnel del tiempo" si quiere aprovechar personajes de las épocas más usadas en el juego.

El plato fuerte del módulo es la sección dedicada a los rohirrim propiamente dichos, con descripciones muy detalladas de lugares tan famosos como Edoras, El Sagrario o Cuernavilla. Las aventuras ambientadas en el valle del Bajo, cerca de la fortaleza de Cuernavilla prometen ser muy apasionantes y serían un muy buen comienzo para una campaña ambientada en Rohan.

Siguiendo la norma de ICE en materia de módulos de campaña, la información geográfica, histórica, y de la flora y fauna de los lugares tratados es exhaustiva. Cualquiera que se limite a leer la parte informativa del módulo acabará sabiendo mucho más de los Señores de los caballos y podrá presumir delante de incautos que sólo conozcan a los rohirrim por la novela. Y como siempre, cerramos nuestro artículo con una pequeña crónica de nuestro enviado especial, Ripperbaum Halbershaft.

En algún lugar de Rhovanion, a lomos de caballo

Mientras escribo esto, huimos a galope tendido de una partida de asdriags que parece haberse encariñado con la idea de peinarnos con sus usrievs. Gardulio dice que estaremos a salvo si llegamos a uno de los poblados de los éothraim, unos buenos bebedores de cerveza rubios que frecuentan esta región.

Hemos tenido muchos problemas con el vino de Dorwinion, que aunque excelente, es resacoso. La frontera oriental está que arde y no recomiendo al turista pacífico que se acerque a menos de 100 km del Celduin (viniendo del Oeste, claro). Nos acompaña un guía sagath, Tros Pérez, que viene prometiéndonos "gran temporada de pesca en Mar de Rhun". Frisby, siempre alérgico al agua, dice que daría una moneda de mithril por saber: a) Qué entiende Tros Pérez por pescar. b) Qué pescan los sagath. c) Por qué no hay un sólo sagath con las uñas limpias.

La verdad, echo de menos la civilización y me gustaría visitar una ciudad... o una posada en la que poder darnos un baño caliente. Tros Pérez sonríe y dice: "Buenas posadas en Riavod". Gardulio se mosquea y me dice en adunaico que, en logathig, posada y mazmorra se pronuncian igual. Yo asiento e imploro a los Valar, a ver cuando publican un diccionario multilingüe y multiuso de la Tierra Media.

RH





No estás solo en el universo
Nuevas razas para Star Wars

En toda buena aventura de ciencia ficción, fantasía o terror hay algo que siempre aparece, un elemento común e indispensable sin el cual nada podría ser lo mismo. Es difícil imaginarse una heroica batalla sin un contrincante que dé la talla ante guerreros, aventureros o exploradores de tanto prestigio. Los monstruos y otros seres extraños son la sal que adereza estos guisos, sin ellos siempre faltaría algo de sabor. Con este motivo te presentamos una pequeña ayuda para ampliar tus correrías por el universo de Star Wars, pero si no son de tu agrado no dudes en transformalos de la forma en que mejor partido lúdico puedas sacar de ellos.



Udaks

Estos pequeños humanoides (miden alrededor de un metro) sin orejas y con un extraño órgano en la frente son sin duda la raza más pacífica y simpática de todo el cosmos. Nadie sabe muy bien de dónde proceden, debido a su carácter nómada los puedes encontrar en cualquier rincón del universo, viviendo en reducidos grupos (unos 20 ó 30 individuos) dedicados a sus huertos y juegos. Son estrictamente vegetarianos, ellos dicen que su dieta es el secreto de su longevidad (viven entre 400 y 500 años), odian la violencia por encima de todo y gustan de ayudar a todo el mundo, especialmente a los que encuentren simpáticos o estén en apuros. Los Udaks son unas de las criaturas más sabias que existen, y tan sólo ansían encontrar un lugar tranquilo y hermoso donde vivir en paz. Otra de las características de esta raza son sus poderes mentales que ejercitan por medio del extraño órgano que tienen en su frente.

Destreza: 1D (excepto Esquivar: 4D + 3).

Conocimientos: 6D (excepto Bajos Fondos: 1D).

Mecánica: 4D (excepto Artillería: 1D).

Percepción: 4D (excepto Mando, Timar: 1D; Buscar: 2D).

Fortaleza: 2D + 1 (excepto Atacar sin Armas: 1D).

Técnica: 4D (excepto Demolición: 1D).

Acelerar Curación: 3D.

Telepatía Proyectiva y Receptiva: 5D.

Telequinesis: 3D.

Afectar Mente: 3D.



Kaolaks

De aspecto a medio camino entre un caimán y un hombre, estos habitantes de planetas de clima caluroso y húmedo, son unos seres violentos y agresivos. Viven en pequeñas comunidades de entre 15 y 20 miembros, liderados por el más fuerte y sanguinario, y dedicados a la guerra la mayor parte del tiempo mientras cabalgan sus temibles Doualas. Les gusta cazar para comer, por diversión o para conseguir esclavos que realicen las tareas más pesadas o peor consideradas en su sociedad. El ciclo vital de un Kaolak es similar al de un hombre, aunque no así su intelecto, están en un estado de civilización bastante atrasado (un equivalente al medieval) y son estúpidos por naturaleza, excepto cuando se trata del arte de la guerra o cualquier otra práctica violenta. En estos casos puedes encontrar sorpresas, y su arsenal ser más importante de lo que esperabas debido al contacto con otras civilizaciones más desarrolladas. De todos modos, lo normal es que luchen con arcos, ballestas, lanzas o similares.

Destreza: 5D.

Conocimientos: 1D (excepto en Supervivencia en su propio medio: 5D).

Mecánica: 1D (excepto en Cabalgar: 5D).

Percepción: 2D (excepto en Esconderse y Buscar: 4D).

Fortaleza: 5D.

Técnica: 1D (excepto en Medicina: 3D).

Douala

Son unos monstruosos saurios con aspecto prehistórico (lo más parecido sería un Triceratops pero de dimensiones más reducidas). Los Kaolaks cabalgan sobre estas bestias y han llegado a un grado de dominio y compenetración extraordinario. Los Doualas son una raza emparentada con ellos que hace tiempo inmemoriable convirtieron en sus animales domésticos.

Atacar sin Armas: 6D.

Nadar: 5D.

Vigor: 8D.

Parar sin Armas: 4D.

Esquivar: 5D●

LA LLAMADA DE CTHULHU

AMNESIA

Este es un módulo realmente apasionante para un solo investigador, muy indicado para esas veladas en las que es difícil reunir a la gente. Se trata de una desesperada búsqueda de la propia identidad y de las causas que han motivado la amnesia. ¡Ojo!, porque para que la partida agote todas sus posibilidades es recomendable que el jugador sea algo experimentado.

Luis Olarte y Agamenón

La historia

El profesor Lindsford Christie, de la universidad de Miskatonic en Arkham, es un historiador de las religiones antiguas. Hace 10 meses adquirió un manuscrito sobre alquimia china. El libro se titula "Lie Hsien Ch'üan Chuan" que, por su antiguedad, el profesor piensa que es una copia mas fiel del original que las actualmente conocidas. Dado que no domina el chino contactó con un estudiante de la universidad, Lin Huou Tsen, descendiente de inmigrantes chinos, para que le ayudara en la traducción del manuscrito.

Lin accede y se instala en la casa del profesor. Gracias a los contactos de Lindsford, Lin consigue acceder a los Libros Prohibidos de la universidad. No estaba preparado para leerlos y acaba perdiendo la cordura. Lin traza un plan diabólico. En el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" el autor afirma que Wei Po-yang alcanzó la inmortalidad y explica como lo logró, pero deja varios puntos oscuros.

Lin piensa que las personas al morir adquieren todos los conocimientos. Decide reanimar a un muerto y obligarle a que le aclare sus dudas. Después se convertirá en un Inmortal y liberará a los Primigenios. El plan no tiene posibilidades pero Lin está loco y no se da cuenta.

Ayudado por tres amigos, a los que ha prometido la inmortalidad, busca un lugar tranquilo para realizar el rito y estudia las fechas óptimas. Los únicos días adecuados del año son el 21 de Julio y el 7 de Agosto.

El profesor descubre las notas de Lin y averigua su plan. Horrorizado se enfrenta a él, discuten y acaban peleando. Lin deja inconsciente a Lindsford y huye de la casa con sus notas y el manuscrito.

Lindsford Christie llama al PJ para que le ayude a detener a Lin. No quiere acudir a la policía ya que se considera culpable de su locura.

Lin sigue adelante con su plan, rapta dos niños para realizar un sacrificio propiciatorio y roba un cadaver del cementerio. La ceremonia se realizará el 21 de Julio.

Mientras intentan averiguar el paradero de Lin, el profesor confecciona dos Símbolos Arcanos y una estaca de plata "matazombis", ya que conoce el plan de Lin. Todo ello, junto con los apuntes que ha tomado, los guarda en su caja fuerte. Temiendo algún percance entrega la combinación al PJ quien la guarda cuidadosamente en un bolsillo de su camisa o blusa.

No logran la dirección del escondite de Lin hasta el atardecer del día 21. En vista de que no quedaba tiempo para ir a buscar los Símbolos y llegar a tiempo, el profesor decide ir a pecho descubierto.

Llegan tarde. El sacrificio de los niños ya ha sido realizado, su visión supone un shock para el PJ y profesor. Aprovechando su confusión, Lin ordena matar al profesor al Vagabundo Dimensional que ha convocado. Esto ya es demasiado para el PJ, que se derrumba y sale huyendo mientras intenta olvidar lo que ha visto.

El ataque tiene un efecto positivo, han interrumpido la ceremonia y Lin decide posponerla hasta el 7 de Agosto.

Creación del personaje

El personaje queda amnésico. Olvidará sus hechizos, profesión, edad, nacionalidad, residencia, estudios, titulos y todas sus habilidades de Conocimiento, salvo Hablar y Leer su lengua natal.

El personaje puede ser uno antiguo al que se le tacha todo lo anterior o uno nuevo, creado por el Guardian, que se entrega con las casillas correspondientes en blanco. Esto último es lo mejor ya que así realmente el jugador desconoce las habilidades de su personaje, y no tiene que representar que las desconoce. En ambos casos restar un 20% a su COR inicial y sumar 5 a Mitos.

La única condición es que el personaje no sea de Arkham ni alrededores. Debe buscarse una relación entre el PJ y Lindsford Christie que explique porque le llamó.

Mientras esté amnésico si quiere usar una habilidad de Conocimiento se hará de la siguiente forma: se lanza 1D100 contra INT/2, si saca menos o igual conseguirá la información que desea, será como un flash. Si saca mas de INT/2 no recordará nada. Si en la habilidad tiene un porcentaje inferior a INT/2, en ningún caso recordará nada. De todas formas lanzar el dado para que el jugador no se percate de que no tiene esa habilidad.

Lie Hsien Ch'üan Chuan ("Biografías completas de los Inmortales"). Atribuido a Lieu Hiang (77-6 a. de J. C.), en él relata los actos de los mas poderosos alquimistas. Afirma que Wei Po-yang logró la inmortalidad y cita el siguiente texto, atribuido a Wei:

Si incluso la hierba chu-seng puede prolongar la vida
¿Por qué no tratas de poner elixir en tu boca?
El oro, por su naturaleza, no daña;
También es el más precioso de todos los objetos
Cuando el alquimista lo incluye en su dieta,
La duración de su vida se hace eterna ...
Cuando el polvo dorado penetra en las cinco entrañas,
La niebla es disipada como las nubes de lluvia por el viento ...

El manuscrito que poseía el profesor es del s. XI y esta en un aceptable estado de conservación. Se tarda 1D3 meses en leerlo, si se domina el chino. y proporciona +10 a Ciencias Ocultas.



En la clínica

La aventura comienza cuando el PJ se despierta en una habitación que no conoce. Es pequeña, solo está su cama, un armario vacio, un espejo y dos sillas. Si intenta moverse se dará cuenta de que está muy débil. No recuerda como ha llegado hasta aquí, de hecho no recuerda nada.

Al poco tiempo de despertarse, o si se levanta y hace ruido, vendrá una enfermera que al verle despierto llamará al Dr. Morrison. Mientras viene éste ordenará al PJ meterse en la cama.

El doctor le dirá que se alegra de verle despierto y le hará una rápida revisión. Si el PJ pregunta donde está le dirá: "Soy el doctor James Morrison y esta es mi clínica. Ingresó usted el día 25 de Julio y lleva tres días delirando, aunque sin decir nada coherente, solo gritando y llorando. Le trajo Miss Malden, quien le encontró en la carretera a Innsmouth en un estado lamentable. Parecía como si hubiera estado varios días en el bosque, tenía el cuerpo lleno de arañazos, las ropas destrozadas y las uñas de las manos rotas, como si hubiera escarbado buscando comida. En la ropa no tenía ningún documento, posiblemente lo perdió en el bosque".

El doctor comenzará a hacerle preguntas: donde vive, tiene familia, etc. El PJ se verá incapaz de responderle. El doctor le dirá que es habitual que tras un shock haya lagunas en la memoria, pero que ésta volverá en pocos días.

El doctor ordenará tranquilidad y reposo absoluto. Impedirá que el PJ se vaya de la clínica, pero por lo demás le tratará muy bien. Las comidas abundantes y el buen trato hacen que el PJ se cure rápidamente, pero su memoria no vuelve.

El día 1 de Agosto por la mañana le darán de alta. El Dr. Morrison irá a hablarle, parece que el suyo es un caso grave de amnesia. La memoria le volverá pero no sabe cuando, pueden ser días, meses, años o nunca. Le recomienda que pasee por Arkham, que se acerque al sitio donde le encontraron, que busque algún recuerdo. Tal vez de esta forma recupere la memoria.

Le informa de que todos los gastos los pagó Miss Malden y le entrega $40 que han sobrado (en su ropa no había dinero, se fue con la cartera). Le da también ropa, diciéndole que toda es nueva salvo la blusa, o camisa, que fue lo único que no estaba demasiado roto. Las prendas que le dan son de mala calidad. Finalmente le da la dirección de una posada "barata pero honrada" en Hyde Street.

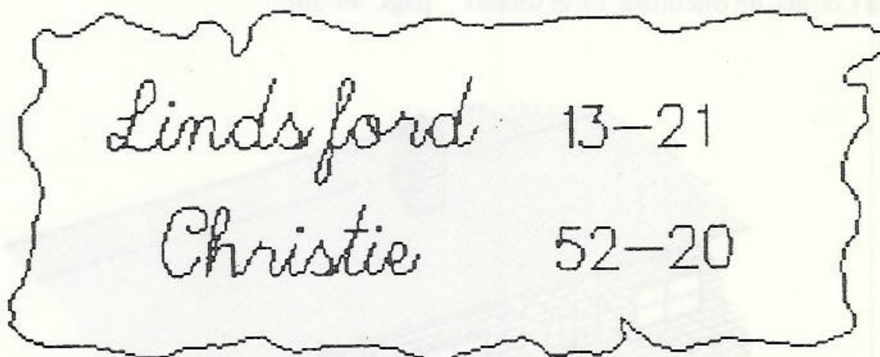
Si lo pide le darán el número de teléfono de Miss Malden en Boston; le recomiendan que llame para agradecerle los detalles que la señora ha tenido con él.

La investigación

En la pensión le darán una habitación no muy grande pero cómoda, con vistas a la calle. El precio de la habitación y todas las comidas es de $2 diarios. No le harán preguntas ya que viene recomendado por el Dr. Morrison. Podrá estar aquí el tiempo que quiera mientrás pague.

Es de suponer que el personaje deseará saber que le ha pasado, tiene varias líneas de investigación:

– Cada día, a partir del primero, tirar Suerte/2. Si pasa la tirada encontrará en su ropa el papel en que apuntó la combinación de la caja fuerte, figura 1. Según lo mire sentirá la fuerte impresión de que es algo muy importante pero no recordará que es. A primera vista parecen los números de telefono de dos personas, pero si llama no responderá nadie. Su significado es: partiendo del 13, 2 vueltas a la derecha, 1 a la izquierda, 5 a la derecha, 2 a la izquierda y llevarlo al 20.



– Llamar a Miss Malden. Es una mujer (55 años) de buen corazón que se apiadó de él cuando le vió tirado en medio de la carretera. Vive en Boston. Si le llama se alegrará mucho de saber que se ha recuperado, le podrá decir que le encontró a unos 10 Km de Arkham, junto a un claro del bosque. No parece mentir. Se negará a dar mas dinero al PJ.

– Ir al lugar donde le encontraron. Tras huir de Lin, corrió hasta caer agotado. Luego vagó por el bosque varios días hasta que Miss Malden le encontró. No hay nada de interés en el sitio pero si se interna en el bosque y pasa una tirada de Idea/2 tendrá un flash: se verá corriendo de noche por el bosque, las ramas le golpean en la cara y está muy cansado, pero no puede descansar porque Eso le persigue (COR 0/1D3).

– Consultar periódicos atrasados en busca de sucesos extraños. Podrá hacerlo en la hemeroteca de la Biblioteca de Arkham o en el archivo del periódico, tras pasar una tirada de Crédito o Elocuencia. Los sucesos más destacados son:

8 de Julio - Desaparición de dos niños en Swampscott, cerca de Arkham, mientras jugaban junto al bosque. Los padres ofrecen una recompensa a quien los recupere. *Son los dos niños sacrificados, la zona está lejos del lugar donde apareció el PJ.*

3 a 23 de Julio - Plaga de avispas en Arkham. Han atacado a varias personas. Se desconocen las causas de esta plaga. *No tiene nada que ver.*

18 de Julio - Profanación y robo de un cadaver en el Cementerio de la Colina en Arkham. La policía está desorientada. *Es el muerto que Lin pretendía reanimar; fué robado por sus secuaces.*

25 de Julio - Asesinato de dos personas junto al río en Arkham. El ataque fué con un arma blanca de grandes dimensiones. Se desconoce el móvil del ataque ya que no fueron robados. *No tiene nada que ver.*

26 de Julio - La liga de "Madres contra el Vicio" ha convocado una manifestación contra los infames tugurios que han aparecido junto al río. Se afirma que en ellos se consume alcohol y se practica el juego. *No tiene nada que ver.*

30 de Julio - Aparece un hombre horriblemente mutilado y en avanzado estado de descomposición en el kilometro 7 de la carretera de Innsmouth. Ha sido reconocido como Lindsford Christie, profesor de la universidad de Miskatonic. Ha sido enterrado en el Cementerio de la Colina en Arkham. *Sin comentarios.*

– Si acude a la policía en busca de información, con una tirada de Elocuencia o Crédito obtendrá las noticias 1, 3, 4 y 6. También le informarán que Lindsford Christie era soltero y vivía alquilado en Fish Street, 13.

– Universidad de Miskatonic: Si pasa una tirada de Crédito o Elocuencia le informarán que Lindsford Christie era un historiador de Religiones Antiguas, había pedido un año sabático y estaba viviendo con un estudiante chino que le ayudaba en la traducción de unos manuscritos. Si pregunta le darán la dirección del profesor, así como el nombre del estudiante, Lin Huou Tsen (Idea/2: flash, siente un escalofrío al oir el nombre). No conocen el paradero de Lin.

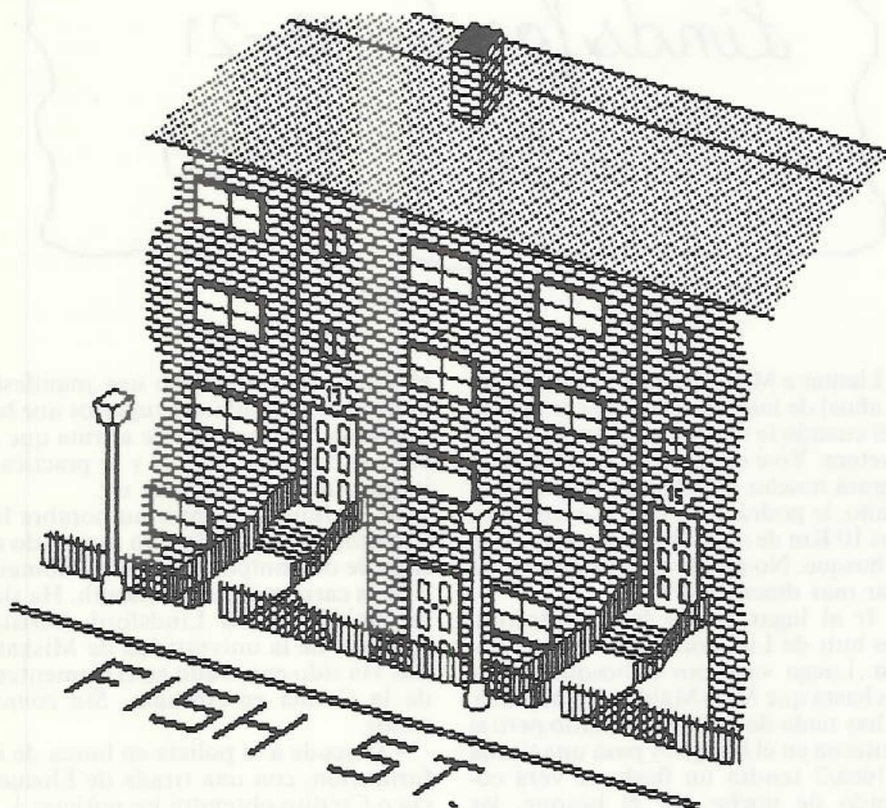
– Cementerio de la Colina: La noche del 4 de Agosto los secuaces de Lin (Gon, Naiko y Suso) vendrán a robar el cadaver de Lindsford. A Lin le parece justo que el profesor participe en la ceremonia que osó interrumpir. Llegarán a las dos de la madrugada y se irán una hora después, si nadie se lo impide. Si no consiguen el cadaver Lin lo sustituirá por el de uno de sus amigos.

La casa de Lindsford Christie

En la casa hay tres familias. En el entresuelo vivía Lindsford Christie; en el primero la familia McArthur, dueños de una pescadería; y en el segundo la familia Collins, un oficinista. En el sótano hay una pequeña vivienda donde vive la portera, Anne Bosford, encargada por el dueño del edificio de vigilar a los inquilinos. Esta disposición se puede averiguar mirando los buzones.

La portera está siempre atenta a quien entra en casa. Durante el día está limpiando las escaleras o mirando por la ventana. Por la noche se entretiene haciendo punto junto a la ventana y controlando a los que entran. Se acuesta a medianoche y se levanta a las 6. Tiene el sueño ligero y existe un 10% de que se despierte si se abre la puerta principal. Se sabe cuando se ha acostado porque se apaga la luz de la ventana.

Si el PJ ve la casa, tirar Idea/2; si pasa recordará el edificio. Si la portera le ve comenzará a gritar histéricamente: "Socorro, policía, el asesino, el asesino, ...", mientrás señala al PJ. En la calle habrá 1D3 peatones que, tras unos instantes de vacilación, se lanzarán sobre el PJ. Si no hace nada le sujetarán, perderá 1 PV por los empujones y será entregado a la policía que vendrá en cinco minutos. Si se defiende, deberá pelear contra los peatones mas 1D6 ciudadanos que acudirán cada minuto. Si sale huyendo habrá una emocionante persecución entre el PJ y la masa enfurecida por las góticas calles de Arkham (LIDER 11, pags. 49-50).



Si es llevado a la policía se enterará de que es el primer sospechoso del asesinato de Lindsford Christie gracias a las declaraciones de la portera, a la que nunca le cayo simpáitco. En el cuartelillo será interrogado y no creerán en su amnesía, pensarán que no quiere hablar. Solo le soltarán si llama al doctor Morrison, el cual confirmará su amnesia. De todas formas prohibirán al PJ abandonar Arkham hasta que se aclare el asesinato.

Si desea entrar en el piso de Lindsford sin ser visto, puede entrar por la noche por la puerta principal y luego forzar la puerta (Mecánica). Otra posibilidad es subirse a la barandilla de la escalera y entrar por la ventana del piso, que la portera ha dejado abierta para airear las habitaciones. Esto requiere una tirada contra Trepar, si falla se caerá y se hará 1D6 PV además de despertar a la portera, y otra contra Suerte, si falla será visto por un peatón que llamará a la policía, ésta llegará en veinte minutos. Otra opción es quitarle la llave maestra a la portera.

Si entra en el piso, hay un 50% de que la portera oiga sus pasos, si está despierta, y un 10% si está dormida. Esta tirada debe repetirse cada hora que se permanezca en el piso. Si la portera oye algo llamará a la policía, una pareja se presentará en quince minutos. Si el PJ es detenido será llevado al cuartelillo para interrogarle.

El piso está limpio, el dueño ha ordenado a la portera que haga la limpieza hasta que encuentre un nuevo inquilino, para lo cual debe dar primero permiso la policía. Las distintas habitaciones son:

1) Comedor. Se usa también como sala de estar. Está lleno de libros sobre antropología, historia de las religiones, etc. Ninguno es de excepcional interés.

2) Cocina.

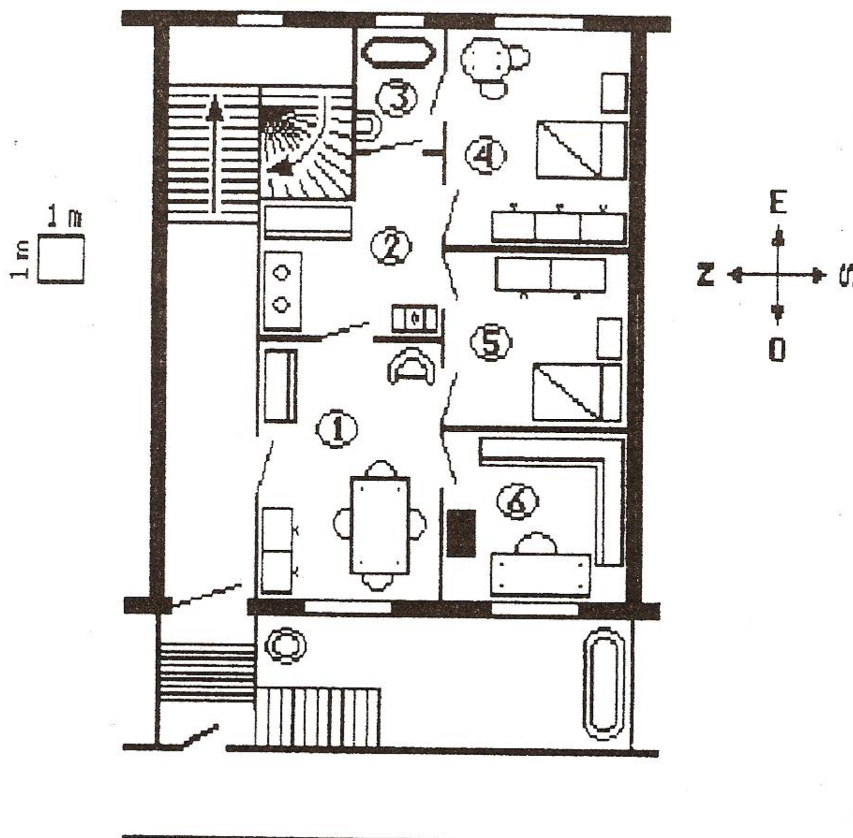
3) WC.

4) Dormitorio de Lindsford Christie. Los libros vuelven a atiborrar las estanterías, entre ellos hay varias novelas.

5) Dormitorio de Lin Huou Tsen. Esta era su habitación mientras vivió en la casa. Ahora está vacía y destaca por ello, una sala sin libros.

6) Despacho. Era el lugar de trabajo del profesor. Hay muchos libros, esta vez ejemplares raros. Tienen interés para bibliófilos o estudiosos, pero no hay nada de Mitos. En la pared Norte hay una gran caja fuerte (Idea/2: flash, está en la habitación con un señor, ya mayor, que guarda algo muy importante en la caja fuerte). Si al PJ se le ocurre una relación entre el papel de su ropa y la caja fuerte lanzar Idea, si no piensa en ella solo lanzar Idea/2. Si pasa la tirada será capaz de usar la combinación. Puede repetir la tirada cuantas veces quiera, pero cada intento será una hora y la portera puede oirle.





En el interior de la caja hay tres libros de gran antigüedad, prestamos de la Universidad, los Símbolos Arcanos, la estaca de plata y dos hojas con apuntes. Entre diversas anotaciones sin interés, destacan:

"El rito sólo puede realizarse a medianoche de los días 21 de Julio y 7 de Agosto. Debemos evitar que lo consiga".

"Los Símbolos servirán para protegernos de la mayoría de los monstruos. Clavando la estaca en el corazón del muerto evitaremos que se reanime".

"Mañana será 21 de Julio y no sabemos donde se esconde Lin. En el Registro no quieren decirnos nada por mi indiscreción del otro día. "NombrePJ" va a volver a intentarlo mañana". *Donde pone "NombrePJ" decir el nombre del personaje.*

Al leer estas notas lanzar Idea/2, si pasa tendrá un flash: es muy importante detener a Lin (esto no es cierto salvo para el profesor, pero convenció al PJ de que así era).

Uno de los libros trata sobre los Mitos. Es el "Magic and Mystery of Mu", en Inglés, Mitos +5, multiplicador x3, -1D6 COR, con tres hechizos: Llamar a Azathoth, Signo de conjuración y Convocar/atar Byakhee.

Registro de la propiedad

Cuando Lin decidió poner en práctica su plan compró una pequeña casa en las afueras de Arkham. En el Registro dió su verdadero nombre, no tenía medios para conseguir documentación falsa ni pensaba que fuera necesario.

Cuando Lindsford Christie y el PJ fueron por primera vez al Registro, el profesor falló su Elocuencia y el encargado les expulsó. Más tarde les daría la dirección, previo pago de una fuerte suma y con la condición de que no volvieran a molestarle.

Si el PJ va al Registro, el encargado al verle se pondrá muy nervioso y le dirá: "quedamos en que no volvería a acercarse". El PJ debe reaccionar rápidamente para tomar el control de la situación, o bien lanzar Idea.

Si lo logra el encargado le volverá a dar la dirección de la casa de Lin, pero si no lo consigue el encargado le pedirá 20$ por ella (se puede intentar regatear). La dirección es carretera de Innsmouth, Km 5,1. Se toma la desviación que hay allí, se avanza un kilómetro y se encuentra la casa. Su nombre es Aguas Profundas. El PJ se puede percatar que está cerca del lugar donde le encontraron.

Aguas profundas

El ritmo de la aventura debe ajustarse de forma que descubra el escondite de Lin entre los días 5 y 7, de todas formas el Guardián puede hacerlo como quiera.

La casa es pequeña y está en mal estado. Cerca hay un estanque que da nombre a la casa. La laguna tiene muy mala fama entre los lugareños que aseguran que en ella viven seres malvados que atacan a los incautos que pasan cerca de ella después del anochecer. Esto no es cierto (o al menos no aparecerán en esta ocasión).

Lin se esconde aquí desde que escapó de casa de Lindsford. Realiza la ceremonia junto a la laguna, piensa que es un lugar propicio. Tiene intención de repetirla el 7 de Agosto, reanimará el cadaver de Lindsford y usará como sacrificios preparatorios a sus cómplices, a los que previamente dormirá. Caso de que no tenga el cuerpo del profesor, matará a Gon, tras dormir a los demas, y usará su cuerpo.

El PJ puede coger el autobus a Innsmouth, bajándose a mitad de camino, o venir andando, son 6 Km que se hacen comodamente en 2 horas.

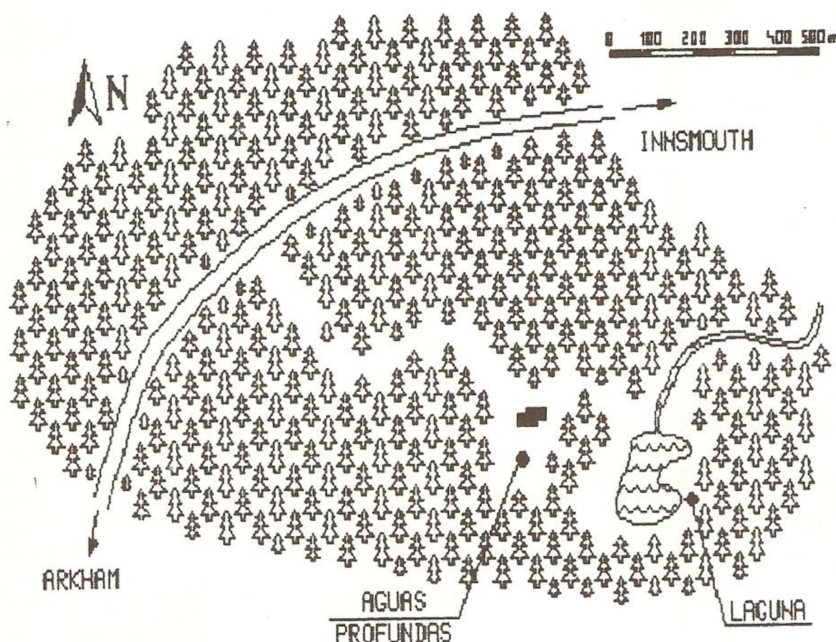
Si aparece por la casa antes del anochecer del 7 de Agosto, será atendido por Lin (a quien no conoce ya que durante la ceremonia casi no le vió) el cual negará toda relación con el profesor. Sus compinches estarán cerca para evitar que el PJ intente alguna acción violenta. Cuando se vaya, Lin mandará a dos de sus "amigos" seguirle hasta Arkham, allí darle una paliza y tirarle al río.

Si aparece la noche del 7 de Agosto, oirá cánticos y verá luz de hogueras, si las sigue llegará al estanque donde se realiza el ritual. Cuando lo vea, tirar Idea, si lo pasa tendrá un fuerte impacto y recobrará la memoria, si no la pasa tendrá la fuerte sensación de haber estado antes allí. Lo que pase depende de la hora y el personaje, el Guardián puede guiarse con la cronología que damos.

Si llega después de la noche del 7 de Agosto, solo encontrará los cadáveres

Símbolos Arcanos: dos piedras negras, planas con forma de disco de unos 10 cm. de diámetro. En una de las caras está grabado el Símbolo. Impide que los Menores ataquen al portador.

Estaca Matazombis: está realizada en plata, mide 25 cm. de largo. Hace 1D4+2 de daño, con una probabilidad base de 25%. Si hace un punto de daño a un zombi lo matará automáticamente, solo tiene una carga.



destrozados de Lin y sus amigos (COR 1/1D6).

Cronología de la ceremonia

9.00-10.00 PM: Desentierran el cadaver del profesor y lo colocan sobre unas piedras dispuestas formando un altar. Ver el proceso cuesta COR 0/1D3. Lin saca el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" de la casa y lo coloca junto al muerto.

10.00-11.00 PM: Encienden varias hogueras que iluminan la zona. Lin comienza una serie de cánticos. Al terminar entrega una copa a sus amigos. Estos beben sin dudar y en cinco minutos caen dormidos.

11.00-12.00 PM: Lin coloca los cuerpos en los vértices de un triángulo equilátero de centro el altar. A continuación los sacrifica clavándoles un cuchillo en el corazón. Ver el sacrificio cuesta COR 1/1D6. Si llega más tarde y sólo ve los cuerpos le costará COR 0/1D3.

Si la ceremonia se interrumpe después de los sacrificios, Lin decidirá que ya no tiene posibilidades de éxito y no la reanudará.

Tras 25 minutos de ceremonia, emplea 6 puntos mágicos en convocar y atar a un vagabundo dimensional. Le da la siguiente orden: "ayúdame a resucitar a este muerto".

12.00 PM: Tras prepararlo, Lin lanza con éxito el hechizo Crear Zombi a medianoche. Ver reanimarse al profesor cuesta COR 0/1D6.

El profesor tarda algo en comenzar a moverse, luego se incorpora lentamente. Lin le ordena que le entregue el secreto de la vida eterna. Antes de que pueda responder, el Vagabundo, ya libre al haber completado su misión, agarra a Lin y lo transporta a otra dimensión (COR 0/1D3).

El zombi se acerca a los cadaveres de los complices de Lin y, pausadamente, les devora las partes mas tiernas (COR 1/1D6). Tras ello desaparece en la oscuridad.

El zombi vagará por el bosque durante 1 semana, matando a tres personas e hiriendo a otra. Se organiza una batida y logran matarle, no sin que antes hiera a otros tres hombres. En los periódicos se recogerá la noticia de la muerte del sádico asesino, se comentará su extraña apariencia y su parecido con el difunto profesor Lindsford Christie, cuya tumba fué profanada hace 10 días.

Final

Si se detiene a Lin se recupera 1D3/1D6 COR. Si se mata al zombi del profesor, dándole descanso eterno, se consigue 1D6/1D10 COR extra. Si se logran ambas cosas se obtienen 1D10/1D20 COR. La muerte del zombi por los campesinos, si se lee la noticia, proporciona 1D3/1 COR. El primer valor se usa en el caso de no haber recuperado la memoria, y el segundo en el caso contrario, ya que en este caso comprende lo que ha hecho.

Si se lleva el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" puede venderlo a algún bibliófilo o estudioso del tema, su valor es elevado aunque es posible que el comprador sepa quién era su anterior propietario. También se consiguen beneficios mediante su estudio.

Si no ha recuperado la memoria, unos amigos del PJ vendrán a buscarle hacia el 10 de Agosto, procupados por no tener noticias suyas. Cuando le encuentren, le llevarán a casa y le pondrán en manos de un especialista. Hacia Noviembre recuperará la memoria. Cuando comprenda el terrible destino de Lindsford Christie, convertirse en zombi, perderá 1D6 COR.

Si Lin escapa abandonará su plan de obtener la inmortalidad y dedicará todos sus esfuerzos a aniquilar al PJ.

Principales PNJ

Lin Huou Tsen. FUE 10; CON 15; TAM 14; INT 16; POD 14; DES 12; EDU 13; COR 0%; PV 15; PM 14; Mov 10.

Habilidades: Puñetazo 60%, Patada 45%, Correr 50%.

Hechizos: Crear Zombi, Convocar/atar vagabundo dimensional, Ajar un miembro, Contactar con Nyarlathotep.

	FUE	*TAM*	*INT*	*POD*	*DES*	*PV*	*PM*	*Arma*	*Daño*	*Correr*	*COR*
Portera	9	10	13	8	5	13	8	Puño 50	1D3	20	–
Peatón	9	11	12	12	11	12	12	Puño 60	1D3	50	–
Policía	12	14	11	14	9	13	14	Porra 80	1D6+1D4	60	–
Gon	12	17	12	9	8	13	9	Patada 65	1D6+1D4	50	–
Naiko	15	13	16	13	14	13	13	Patada 70	1D6+1D4	45	–
Suso	12	11	15	13	17	12	13	Patada 60	1D6	40	–
Zombi profesor	23	15	–	1	5	19/5	1	ver LLC, p.120		25	1/1D8
Vagabundo Dimen.	23	18	6	12	11	17/3	12	ver LLC, p.62		35	0/1D10



P A R A N O I A

NUNCA DIGAS NUNCA JAMÁS, AMIGO CIUDADANO

José Beltrán Escavy

¡Ah!, la vida transcurre tranquila en nuestro querido y plácido Complejo Alfa... Las fungialgas de la comida incluso estaban buenas (al menos, comparadas con las de los 15 últimos diaciclos). La paz reina por doquier; hoy sólo se han desenmascarado 6.008 traidores al Complejo... Sí, todo está en paz y la dulce luz de los fluorescentes ilumina una población feliz.

Pero, ¡ay!... Las fuerzas oscuras, que no descansan, siguen dedicadas a buscar la ruina de nuestro querido complejo. El falaz contubernio comunistoidemutante sigue en marcha, creando amenazas indescriptibles contra este nuestro hogar, el único sitio del mundo donde merece la pena vivir...

Información para el árbitro:

Amigo mío: Por una vez, sí, por una vez... *¡Va a haber un traidor de verdad en el complejo!* Ya sé que esto parece increíble, pero alguna vez tenía que ocurrir, ¿no?.

El traidor en cuestión procede del Complejo Beta. Su nombre es *JAMES-V-OND-7* (el siete viene de que, cuando se le clonó, un lamentable error de programación, combinado con una serie de extrañas alteraciones de los bancos celulares del citado Complejo Beta, hizo que de su persona se hicieran 7 copias en vez de seis. En el Complejo Alfa, sus registros indican que él es el resultado de un pequeño experimento llevado a cabo hace bastante años en el que se intentó hacer 7 clones en vez de 6 para los ciudadanos del complejo. Se supone que tal experimento terminó en fracaso, pues los compuestos vitalizadores celulares empleados en el mismo provocaban en el 98% de los casos una idiotez tal en los individuos finales que los convertían en completamente inútiles para el Complejo. ¿Que a qué viene esto? Pues por si los jugadores preguntan. Claro, que también hay otra respuesta: "Esta información se encuentra por encima de tu nivel de seguridad, ciudadano").

Pero volvamos a JAMES-V. Se encuentra en ese maldito Complejo Alfa repleto de sucios comunistas para intentar sembrar el caos y la confusión. Hay que decir que, visto el funcionamiento normal del complejo, su trabajo ha sido bastante superfluo... El caso es que su misión está a punto de finalizar. Ha ido ascendiendo lentamente de un tiempo a esta parte, y se teme que su actual rango le haga un poco demasiado "notorio". Después de todo, no hay tantos "verdes" en el complejo...

Y ahora le ha surgido una oportunidad: Recientemente ha sido nombrado oficial de "briefing", y ha visto una situación que le viene como anillo al dedo para desaparecer del complejo: Una misión en los servicios de desagüe del sector QPD, para desarticular a la banda SMUTCs de costumbre (Nota: SMUTC: Sucio Mutante Traidor Comunista).

En un alarde de entrega y lealtad al ordenador, JAMES-V se ofrecerá a acompañar a los esclarecedores en su noble misión. ¿Qué hay de más fácil, vista la habitual eficacia de estos agentes de élite, que burlarles, escaparse y perderse por las cloacas? Una vez conseguido, no habrá más que seguirlas hasta salir al exterior. Fácil.

Bueno, tanto como fácil... Eso cree JAMES-V. Las alcantarillas del complejo tienen sus propios inquilinos, a los que a lo mejor les molesta que anden metiendo las narices por ahí un hatajo de esclarecedores chiflados mandados por un tontaina. No me refiero a ratas, ni nada de éso (recuérdese que los únicos seres que aguantan en el complejo, aparte de los humanos, son las cucarachas). Son inquilinos de dos patas, concretamente los que a continuación se detallan:

-Un grupúsculo de *comunistas* que, en la paz y tranquilidad de las cloacas, se dedican a conspirar contra el Ordenador (incidentalmente, éstos no son los que los esclarecedores deben buscar. El Ordenador no tiene ni idea de su existencia).

-Otro grupúsculo de *libre empresa*, que en esa zona, de acuerdo a grabaciones de la época pre-pumba, tiene una base de operaciones (después de todo, si antes del gran "pumba" los tipos que funcionaban como ellos solían vivir en las alcantarillas, ¿por qué iban a ser menos?). En estos momentos se encuentran dando los últimos toques al próximo gran negocio: La instauración de una red de prostitución (Nota: Dar muestras de saber lo que esa palabra significa es traición o, al menos, da lugar a tener que dar explicaciones penosas. Ver unas páginas más adelante...) a muy gorda escala dentro del Complejo. Según los cerebros de Libre Empresa han deducido, la cosa debe funcionar más o menos así: Las chicas *atraen* a los clientes (para lo cual se las va a proveer de los correspondientes imanes) y les llevan a la cama, donde los acuestan, cobrándoles la tasa correspondiente después de desearles un feliz ciclo nocturno. Aún no tienen muy claro cómo podía tener esto tanto éxito en épocas pretéritas, pero en fin... Algo bueno tendrá si tan bien funcionaba entonces...

-Otro grupúsculo más, éste de miembros del *Sierra Club*, que están intentando repoblar las alcantarillas con peces. Aún no entienden por qué se les mueren todos (disponen de venerables documentos en los que se asegura que se consiguió repoblar un sitio llamado "Manzanares", o algo así, que por las descripciones debía estar peor que las cloacas del complejo). De todas formas, ellos siguen inasequibles al desaliento.

Es seguro, caro Máster, que en estos momentos debes estar relamiéndote de gusto al pensar en las probables interacciones entre tanta gente y tan chalada. Contente, amigo, y sigue leyendo, pues aún queda bastante por explicar.

Información para las víctimas, digo los personajes:

Nuestros amigos se hallan en sus cómodos cubículos, amablemente proporcionados por el ordenador, que en su incalculable y magnífica generosidad les ha otorgado graciosamente nada menos que *2 metros cúbicos* (2X1X1) del valioso espacio del Complejo (¿prorrumpen los personajes en alegres vítores y expresivas muestras de júbilo por las inmensa deferencia que el Ordenador les ha mostrado? ¿No? Pues unos cuantos puntos de traición por desagradecidos, malos ciudadanos y todo lo que se quiera decirles al respecto). ¿Se puede ser más feliz?.

Súbitamente, llega la respuesta a esta última pregunta, cuando las unidades comunicadoras de los personajes les avisan de que el ordenador requiere sus servicios. ¿Cabe mayor felicidad que servir al ordenador?.

En sus pantallas aparece el siguiente mensaje:

«Ciudadanos esclarecedores - ciudadanos esclarecedores
¡Atención, ciudadano! Has tenido el inmenso honor de haber sido designado voluntario para servir al Ordenador y morir en el intento.
Preséntate inmediatamente en la sala "briefing" número *(borrado por razones de seguridad)* situada en el sector de *(borrado por razones de seguridad)*. Allí te recibirá el oficial (borrado por razones de seguridad).
Tienes un máximo de *(borrado por razones de seguridad)* para llegar allí. De no cumplir con esta exigencia, se te *(borrado por razones de seguridad)* en el acto.
Sirve al ordenador - El ordenador es tu amigo»

Bueno, evidentemente el sector al que han de ir es el QPD. La sala de "briefing" a la que han de dirigirse es la número 13 (este dato va dedicado para los que quieren saberlo todo). El oficial que les espera es, obviamente, JAMES-V-OND-7.

Por cierto, los personajes tienen 5 minutos para personarse en el punto de destino. De no hacerlo así, serían declarados traidores y ejecutados en el acto.

Está claro que tenemos un problema... ¿Dónde han de ir, quién les espera, qué es ese máximo que tienen? Si le preguntan al ordenador, éste, pacientemente, les dirá que ciertos datos no pueden confiarse a las redes de comunicación, pues podrían estar intervenidas y entonces los innumerables enemigos del Complejo podrían deducir información sobre las operaciones que el Ordenador planea contra ellos.

Si no se mueven rápido, a los 5 minutos un escuadrón buitre irá a por ellos y los vaporizará rápida y eficientemente. Los nuevos clones quedan activados, y reciben el mismo mensaje.

Para no perder tiempo, la única solución sería llamar al Ordenador y decirle que debido sin duda al sabotaje comunista la recepción de sus augustas órdenes ha sido defectuosa. El Ordenador, entonces, les enviará las órdenes por escrito a través del servicio de mensajería SEU-R-DIZ (un esclarecedor que se ha dado cuenta de lo bien que viene tener semejante negocio, vistas las comunicaciones del Complejo).

Pasa el tiempo... Al cabo de unos 3 minutos, los esclarecedores oirán un rugido que irá creciendo en intensidad, hasta que... –¡¡¡BRAAAANNGGGG!!!– Una moto a turbo reacción irrumpirá a toda velocidad en sus cubículos (si es que aún están en ellos) o bien pasará por el punto en que se encuentran (si ya están en los pasillos del complejo). Tras una espectacular frenada contra el pilar más próximo, el conductor bajará para entregar en mano las órdenes selladas.

Todo esclarecedor que al oír el rugido lejano busque refugio o se aparte *expresamente*, tendrá una oportunidad de sobrevivir. Si le pilla la moto, se tirará daño en la columna 12.

Las órdenes son ahora completamente claras, así que no deberían tener ningún problema para llegar a la sala "briefing".

Una vez allí, verán al oficial de "briefing", JAMES-V-OND-7, que les dirá en pocas palabras el objetivo de su misión, así como la noticia de que él mismo irá con ellos y será su jefe de misión.

Lo primero, será equiparse convenientemente, así que habrá que prepararse para ir a Intendencia. En ese momento, JAMES-V mirará la hora y decidirá que no hay tiempo, así que lo mejor será avisar al servicio de SEU-R-DIZ para que manden el equipo a toda velocidad. Por supuesto, antes de hacer la petición los personajes deberán firmar las hojas de responsabilidad necesarias...

... A los 5 minutos, se oye así como un leve "pchiuuuuuuu" que parece llegar de lo alto y se va haciendo cada vez más agudo, creciendo en volumen al mismo tiempo (sería conveniente que los personajes se pusieran a cubierto, más que nada porque la sangre mancha un horror...).

Súbitamente, *¡¡¡BBROUMMMMMMM!!!*. El techo cede debido al paso de un obús nuclear modificado empleado por SEU-R-DIZ para enviar cargas pesadas. El piloto surgirá, todo ennegrecido y chamuscado, para entregar la caja del equipo... O, mejor dicho, lo que queda de ella. ¿Hay que decir que no queda absolutamente nada aprovechable? (Enormes multas en perspectiva por ser responsables de un equipo valioso hecho papilla). Poco después de entregar la mercancía (por así decir), el heroico piloto saluda y se retira con su reactor espaldero personal. Despega majestuosamente, pasa a través del agujero del techo, y explota espectacularmente en aras del servicio al Complejo. Por cierto, si algún esclarecedor es lo bastante torponcillo como para no colocarse al menos bajo la mesa del oficial de "briefing" al oír el silbido premonitorio de la llegada del mensajero, sufrirá la pupa correspondiente a la columna 16 de daño. (Sería interesante ver qué pasaría si no hubiera sitio para todos en el lugar escogido para esconderse... Hummm, quizá esta idea debiera desarrollarse...).

Bueno, pues toca ponerse en marcha para mejor servir al Ordenador y al Complejo. Al ir a salir de los restos del despacho, JAMES-V (que, por cierto, ya tiene experiencia con SEU-R-DIZ y al mismo oír el ruidito ominoso se ha abalanzado bajo su mesa) recibe la llamada del Ordenador por su comunicador personal: Hay que pasar por I+D para recoger ciertos dispositivos experimentales que el Ordenador desea probar en esta misión. El mismo Ordenador sugiere, para ganar tiempo, que el servicio de SEU-R-DIZ transporte a los personajes hasta los laboratorios de I+D. Es de suponer que, ante esta circunstacia, los personajes empezarán a pensar en hacer testamento.

A poco de recibir esta sugerencia del Ordenador, todos podrán oir un tremendo estruendo de chatarra procedente de algún punto detrás suyo. Si miran, podrán ver un engendro mecánico indescriptible que se dirige hacia ellos, con el anagrama SEU-R bien visible, y el letrerito "No nos detenemos ante nada para entregar a tiempo".

El seudovehículo en cuestión es un vehículo oruga modificado para llevar pasajeros (se trata de restos de tanques de hace unos cuantos siglos que se descubrieron por casualidad en un depósito abandonado, y que se han ensamblado en un solo vehículo siguiendo las directrices de un eximio ingeniero que unió las piezas como Dios le dió a entender). Se sugiere al árbitro que haga la descripción más terrorífica posible del ingenio.

Gracias a un reactor nuclear de última generación, el camión-tanque-carreta de SEU-R es capaz de alcanzar velocidades del orden de los 350 km/h. Desgraciadamente, los sistemas de aceleración y frenado dejan algo que desear, así que:

1) Cuando el vehículo se ponga en marcha, alcanzará su velocidad máxima en unos 15 segundos. Los asientos para pasajeros llevan cinturones de seguridad, sí, pero estan algo apolillados (falta de mantenimiento, y tal...). Los que se sujeten con ellos, tirarán 1d20. Si sale 13 o más, el cinturón se rompe, y les pasará lo mismo que les pasa a los que no se hayan sujetado, a saber: Que saldrán volando por el interior, estampándose contra las paredes (columna 8 de daño).

Si el árbitro se siente con la vena sádica, puede hacer que alguno, al estamparse, inadvertidamente se cargue el blindaje del reactor... O que oprima el botoncito que no debía oprimir... O que le dé al conductor y desvíe el transporte lanzándolo contra una de las paredes del complejo... ¿Hay que seguir?.

2) Cuando haya que frenar, bueno... Tírese 1d20, y refiérase a la siguiente tabla:

1-8: Frenada sin problemas (¡menuda suerte!)

9-15: Frenazo brutal, con los mismos efectos que la aceleración, pero a la inversa. Vuelta a chequear la resistencia de los cinturones que no se hayan roto, etc...



16-20: Los frenos no funcionan. El tanque va lanzado a más de 300 por hora. A ver cómo frenan... Si eligen frenar contra una pared, tirad en la columna 16 de daño para todo el mundo.

Por cierto: El conductor de SEU-R también va sujeto con un cinturón de seguridad apolillado. Si te sientes con ánimo de justicia, caro árbitro, comprueba su resistencia, y aplica las consecuencias... Este viajecito debería ser una de las partes más hilarantes de la aventura.

En I+D:

Bueno, pues hasta este momento, el máster animoso debería haber utilizado 3 ó 4 clones sin mucha dificultad (si no es así, deberías apuntarte a alguna terapia de grupo... ¡Te estás volviendo blando!).

En fin, nuestro heroico grupo, guiado por JAMES-V, se dirige al laboratorio principal de I+D del sector QPD. Tras descubrir las escenas habituales (los técnicos volando de una punta a otra del local entre explosiones, los voluntarios esposados que son empujados dentro de las cámaras de prueba, etc., etc...), los personajes llegan al mostrador donde deben recoger su equipo experimental.

El citado equipo es el siguiente:

-Un fusil de plasma modificado, de tal forma que, gracias a unos circuitos robóticos, él mismo decide cuál es el mejor blanco al que apuntar. Es evidente que cualquier árbitro con un mínimo de amor propio sabrá sacarle jugo.

-Repulsores antigravitatorios que se acoplan a las botas y "permiten levitar" (palabras del propio inventor). De suma utilidad en los espacios cerrados del Complejo Alfa y sus cloacas, especialmente porque el mecanismo de puesta en marcha (situado en el cinturón) está un poquillo flojo y tiende a saltar...

-Granadas eléctricas (5). Al lanzarlas, pasados los 5 segundos de rigor, lanzan un rayo (talmente como los de una tormenta) por los agujeritos de su extremo (Como a alguien se le ocurra meter los dedos en los agujeros, va listo...), y vé tú a saber dónde apuntan los agujeritos cuando la granada se para... Se sugiere tirar 1d10 para decidir dónde apunta el rayo: 1-8 para las direcciones de la brújula, 9 abajo y 0 arriba.

-El "arma definitiva": Se trata de una horquilla metálica con unas tiras de sinte-caucho atadas (ver dibujo siguiente). Tiene un proyectil que es una pequeña bolita metálica. Se supone que hay que agarrar la horquilla con una mano, poner el proyectil en la tira, estirar de la misma y soltarla para que impulse la bolita en dirección al blanco. (NOTA PARA EL ARBITRO: Pues mira, listo, esto sí es el arma definitiva. La bolita es una bomba atómica concentrada que hará explosión al impactar al blanco. Potencia aproximada: 100 kilotones).

Tras firmar los papeles de responsabilidad y repartirse el equipo...

¡A la aventura!

Los heróicos agentes, dirigidos por JAMES-V, entrarán en las cloacas del sector QPD.

Descripción de los pútridos olores... Extraños ruidos que apenas se pueden oír... Roces misteriosos... Lento goteo de humedad... Peste grandiosa... Hay que conseguir que a nuestros jugadores se les pongan los pelos de punta... O, al menos, que se pongan nerviosos.

Una vez en las cloacas, la acción no va a seguir un guión determinado. Pero hay una serie de acontecimientos y cursos de acción que deberían ocurrir. Atentos, pues:

-Primero, la actitud de JAMES-V. Tratará de sabotear la misión para huir con mayor facilidad. Procurará que no le pillen, pero intentará entorpecer al grupo (dividiéndolo, mandándolo "delante", dando órdenes y contraórdenes...). Si lo dejan solo, se esfumará. Pero los personajes tienen una oportunidad: Si le vigilan, podrán verle haciendo algo sospechoso y grabar su actuación como prueba (por ejemplo, trasteando con algún aparato experimental que no le ha sido asignado, o algo así). JAMES-V dará siempre explicaciones más o menos plausibles de su actuación. En último extremo, se escudará en su condición de superior.

-Luego, los de libre empresa. Con un poco de suerte, los personajes pasarán cerca de su escondite y les podrán oír discutiendo acerca de sus planes (ver nota). Aquí puede montarse una lucha muy maja. Por cierto, los de libre empresa están bastante bien armados...

-También es probable que pasen cerca de la guarida secreta de los comunistas, en cuyo caso tenemos otra excelente oportunidad de tortas a discreción (¿debo decir que los comunistas también están bien armados?).

-No hay que descartar la posibilidad de que, vagando por el alcantarillado, los esclarecedores se topen con los del Sierra Club que están echando peces a las cloacas (se sugiere describir esta actividad de forma misteriosa, para que los personajes crean que se trata de algo muy traidor). Si se les ataca, los del Sierra Club, entre gritos de "¡Paz y amor, hermano!" devolverán fuego de bazooka.

Si nos sale una pelea, puede ser divertido que, a mitad de la misma, atraídos por el ruido, aparezcan los miembros de alguno de los grupos descritos. En ese caso, se pondrán a pelear entre sí, olvidándose de los esclarecedores (lo cual les dará una oportunidad de escapar con vida).

No olvidemos las interacciones de los personajes con los miembros de las sociedades secretas. Sería divertidísimo que entre los personajes hubiera un comunista, un "sierra clubber" y uno de libre empresa. ¿Qué podría ocurrir?.

Finaliza la tarea...

Tras un rato, algunas peleas y unos cuantos clones, el ordenador decidirá que ya es hora de que sus leales esclarecedores regresen para informar. Les dirá que se dirijan a la salida más próxima, donde les recogerá... ¿Adivinas quién? ¡Exacto! ¡El servicio de mensajería SEU-R-DIZ!.

Con un mamotreto aún más espantoso que el de la última vez, y con un piloto aún más esquizofrénico, el servicio "al minuto" de SEU-R espera a los personajes.

Pues bien: Ahora, aunque los jugadores ya estén dispuestos a hacer trizas las hojas de sus personajes, tendrán un viaje la mar de pacífico hasta la sala de "briefing", sin incidencia y sin problemas. Por supuesto, habrá que hacerles sudar un poco, con comentarios del piloto tipo: "¿Donde habrá ido a para el botón de frenada?..." (entre dientes, claro).

Una vez llegados a la sala de "briefing", ¿qué puede ocurrir? Veamos...

-JAMES-V se "pierde". Si los personajes no tienen pruebas de actividades traidoras por parte de JAMES, serán acusados de haberlo eliminado. Con mucha suerte, lógica engañosa y lameculos, quizá podrían evitar la ejecución. De todas formas, quedarían "marcados" para siempre, y a partir de entonces tendrán grandes probabilidades de ser asignados a los campos de pruebas de los nuevos bazookas atómicos.

Eso sí, si disponen de pruebas, entonces recibirán premios y recompensas (que servirán en su totalidad para saldar parcialmente las multas y deudas contraídas con el ordenador).

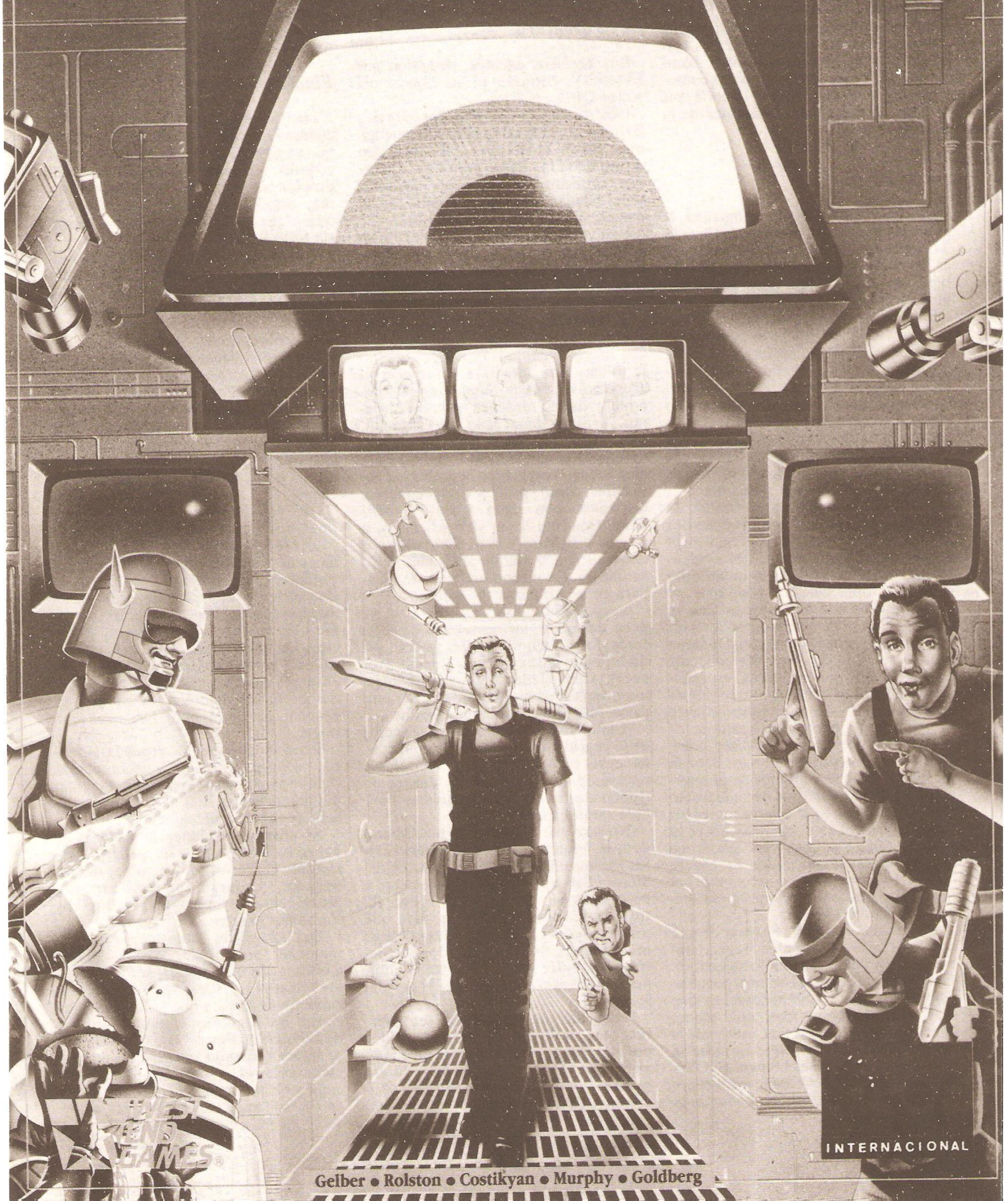
-Si, además, disponen de pruebas de haber luchado contra un peligroso escuadrón (o varios) de enemigos del ordenador, recibirán aún más premios, recompensas, e incluso un ascenso (hoy me siento generoso...).

-Si, por algún milagro, consiguen mantener "sujeto" a JAMES-V-OND-7 y entran con él en la sala de "briefing", los premios y castigos dependerán únicamente de lo bien que lo hayan hecho contra los Comunistas que el Ordenador les mandó buscar. Eso sí, JAMES-V se habrá cabreado muchísimo con los esclarecedores, y no descansará hasta conseguir que acaben bajo tierra... Pero en fin, son gajes del oficio, ¿no? ●

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®

PARANOIA
PARANOIA





RUNEQUEST

UN DÍA EN LAS CARRERAS

Agamenón y Pericles

Hace tiempo, cuando jugábamos mi primera campaña casera en el mundo de Torquay, sacamos un método rápido y sencillo para realizar competiciones y poder jugarnos las monedas de oro. En vista del éxito que tuvo, lo seguimos usando en todas nuestras aventuras, lo hemos convertido de nuestro antiguo sistema al RuneQuest, aunque puede pasarse a cualquier otro sistema con muy poco esfuerzo.

Pensamos que se logra una aceptable simulación de una carrera, teniendo en cuenta las variables más importantes, y que permite participar a los jugadores, ya sea compitiendo o apostando. Este es un gran método para comenzar aventuras o para animar una partida que esté aburrida. Se puede "pelar" a los sufridos PJ o proporcionarles dinero, mapas o reliquias religiosas sin tener que recurrir a elaboradas explicaciones.

La pista de carreras

En primer lugar el Master debe decidir si va a hacer una carrera de velocidad, recorrido más o menos recto y sin obstáculos, o campo a través, los demás casos. En el segundo caso será más decisiva la habilidad del jinete. Si la carrera es de largo o corto recorrido, en el primer caso el corredor deberá administrar sus fuerzas o se quedará agotado (sin PF) antes de acabar. La habilidad del jinete es más importante en las carreras de largo recorrido. Una formulita para saber dónde está el límite entre largo y corto recorrido es 10*PF*Mov para velocidad y 5*PF*Mov en campo a través. Para algunas criaturas el resultado es:

Corredor	Velocidad	Campo a través
Caballo	4300 m.	2200 m.
Elfo	800 m.	400 m.
Enano	600 m.	300 m.
Hombre	600 m.	300 m.
Lobo	1700 m.	800 m.
Perro	1100 m.	500 m.
Unicornio	4800 m.	2400 m.

A continuación debe dibujar la pista de carreras, que será una sucesión de cuadraditos desde la línea de salida hasta la meta. Si es una competición de velocidad estarán en línea recta, sin obstáculos y con una calle por corredor. Una hoja cuadriculada de cuaderno es ideal. Si es una carrera campo a través la forma puede ser mucho más variada, ver el ejemplo que proporcionamos. Los obstáculos que haya (ríos, muros, troncos, rocas) deben ser representados con claridad. La distancia total en cuadraditos desde la salida hasta la meta estará entre 10 y 20, menos cuantos más participantes haya.

También debe preparar fichas, monedas, alfileres o figuras para representarles. Estas deben ser de un tamaño tal que ocupen con claridad un solo cuadrado.

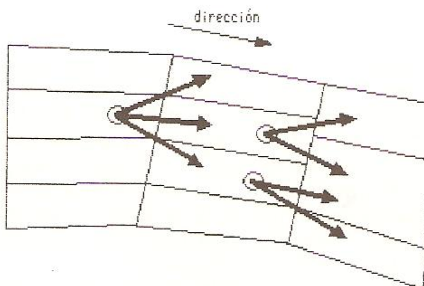


Fig. 1 - Movimientos posibles

La carrera

El Valor del corredor se calcula como suma de dos factores, uno que depende de la velocidad de la montura y otro de la habilidad del jinete. Si no hubiera jinete (carrera de galgos) este segundo factor es nulo, salvo que fuera una criatura inteligente. En una carrera campo a través es casi obligatorio un jinete.

Todos sabemos que dos criaturas de la misma especie no corren lo mismo y sin embargo en RQ todas tienen el mismo movimiento por asalto. En realidad éste es un valor medio, su valor real se halla entrando en la Tabla-1 con el MOV y el cociente entre DES y DESmedia. Por ejemplo, un caballo (RQb) tiene MOV de 10 y un valor medio de la DES de 13, un caballo con DES 17 (DES/DESm=1.30) tendrá un MOV real de 12. Este valor de la MOV real es el factor de velocidad y lo llamamos F1. Normalmente no se emplea este método, sino que se usa el método aleatorio consistente en lanzar tantos 1d100 como participantes vaya a haber y sacar F1 directamente de la Tabla-1. Esto tiene el problema de que pueden salir Galgos corriendo con Terriers, el Master usará su buen juicio para repetir las tiradas que no le sirvan. Sólo se utilizará el método completo cuando un PJ quiera participar con su perro, caballo o él mismo.

El segundo factor (F2) se halla entrando en la Tabla-2 con F1 y el procentaje que tenga el jinete en Montar a la criatura, si es un camello en Montar Camellos. De nuevo se puede usar el método aleatorio cuando los participantes sean PNJ. Cuando los corredores sean criaturas inteligentes, como Hombres, se usará la habilidad Correr o Nadar en vez de Montar. Correr es una Habilidad de Agilidad con una posibilidad básica de 5%, se usa para competir en estas carreras y se hace una tirada de experiencia cada vez que se gana una carrera o se pierden 5 seguidas.

El Valor del corredor se halla entrando en la Tabla-3 con F1 y F2 modificados

Tabla 1 - Cálculo de F1

	1d100 DES/DESm	1 0.30	3 0.40	5 0.50	8 0.60	12 0.70	17 0.80	24 0.90	34 1.00	46 1.10	59 1.20	72 1.30	83 1.40	91 1.50	97 1.60	100 1.70
M	**3**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**
O	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**
V	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7
	6	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8
A	**7**	**5**	**5**	**5**	**6**	**6**	**6**	**7**	**7**	**7**	**8**	**8**	**8**	**9**	**9**	**9**
S	**8**	**5**	**6**	**6**	**6**	**7**	**7**	**8**	**8**	**8**	**9**	**9**	**10**	**10**	**10**	**11**
A	9	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	11	11	12	12
L	10	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14
T	**11**	**7**	**8**	**8**	**9**	**9**	**10**	**10**	**11**	**12**	**12**	**13**	**13**	**14**	**14**	**15**
O	**12**	**8**	**8**	**9**	**10**	**10**	**11**	**11**	**12**	**13**	**13**	**14**	**14**	**15**	**16**	**16**

Al usar el método aleatorio se entrará en la columna de valor igual o inmediatamente **superior** y al usar la **DES** la columna de valor más **próximo.**

Tabla 2 – Cálculo de F2												
	1d100	2	8	16	26	40	58	73	85	93	98	100
	%Montar	0	10	20	30	40	50	60	70	·80	90	100
F1	2	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2
F1	3	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+2
F1	4	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3
F1	5	0	0	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+4
F1	6	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
F1	7	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
F1	8	0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6
F1	9	0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6	+7
F1	10	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+8
F1	11	0	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	+8
F1	12	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+8	+9
F1	13	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
F1	14	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+11
F1	15	0	+1	+2	+3	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
F1	16	0	+1	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+10	+11	+12

Al usar el método **aleatorio** se entrará en la columna de valor igual o inmediatamente **superior** y al usar la habilidad **Montar** la columna de valor más **próximo.**

por el tipo de carrera. Debemos indicar que la Tabla-1 sólo considera MOV mayor que 2, ya que para valores menores hay poca variación. Si el MOV de algún competidor es menor que 3, se multiplica el MOV de todos para que salgan valores alrededor de MOV 10 y se realiza el resto del proceso sin cambios. El resultado final de la carrera no cambiará. También puede hacerse si MOV es de 3 ó 4, p.e. en una carrera de hombres subirles de MOV 3 a MOV 10.

Todos los cálculos anteriores los debe hacer el Master sin que los vean los jugadores, porque sino luego apostarán con ventaja.

La carrera comienza colocando a todos los competidores detrás de la línea de salida. El puesto de salida lo determina el Master o se hace aleatoriamente, ya que puede haber calles privilegiadas. Se suman los Valores de todos los competidores y se tira un dado de valor máximo superior a esta suma, se mira a qué participante le ha tocado y éste avanza un cuadrado. Si no le ha tocado a nadie se repite la tirada.

Ejemplo: tenemos 6 caballos de factores 18, 19, 21, 23, 23 y 25. La suma es de 129 así que se lanza 1d200 (con un 1d200 y un 1d10). Si la tirada está entre 1-18 mueve el 1, entre 19-37 el 2, entre 38-58 el 3, entre 59-81 el 4, entre 82-104 el 5, entre 105-129 el 6, y para más de 129 se tira de nuevo. Evidentemente estos números se calculan rápidamente antes de comenzar la carrera y se apuntan en un papel. Normalmente se usará 1d100 y alguna vez 1d200.

Para moverse debe tenerse en cuenta las siguientes reglas. En cada cuadrado sólo puede haber un corredor. En una carrera de velocidad un corredor sólo puede moverse al cuadrado siguiente, en un campo a través puede moverse a cualquier cuadrado adyacente en la dirección de la carrera, incluso en diagonal (ver figura 1). Un corredor debe moverse siempre que pueda hacerlo.

Para superar un obstáculo el corredor al que le ha tocado mover deberá sacar en 1d100 menos de Valor por un número que el Master haya fijado antes del comienzo de la carrera, p.e. Valor*3. Si lo supera el corredor avanza pero si falla deberá esperar a su próxima oportunidad.

Ganará el primero que supere la línea de meta. Segundo será el siguiente en hacerlo.

Los participantes

Para realizar las apuestas es muy bueno conocer primero a los corredores, darse una vuelta para ver sus posibilidades y ver si hay algún chollo, algún corredor infravalorado. La posibilidad que tiene un PJ de evaluar a los corredores es su porcentaje en Montar, Correr o Nadar (sólo aquél que se aplique en la carrera). Si tiene alguna habilidad relacionada podrá usarla a la mitad. Para el jinete se podrá usar Con.-Humano/2 y para la montura Con.Animal/2. En todo caso sólo podrá usar una habilidad, la que mejores posibilidades le dé.

El jugador no debe ver el resultado de la tirada. El Master le dará la información en función del tipo de éxito o fracaso obtenido, p.e. con una pifia le dirá que el caballo por el que nadie apuesta es un ganador seguro ya que es un Corcel de Fuego de las Llanuras Keshitas, que apueste hasta el casco y se hará rico.

Las apuestas

Las apuestas pueden ser de dos tipos: con una casa de apuestas organizadas o normales. Las normales son con tipos que los PJ encuentren por la pista de carreras: "te apuesto 10 monedas de plata a que el caballo rojo saca más de dos cuerpos al verde". Dependen del ingenio del Master y pueden ser útiles para darles o quitarles objetos a los jugadores. Las casas organizadas estarán por la zona de carreras, pueden ser los dueños de la pista y tener ventanillas para apuestas o usar corredores de apuestas. Sacan beneficio de apostar mucho, no de apostar a caballos ganadores.

Si hay N corredores las casas de apuestas pagarán 1/N-1, es decir, que si aciertas por cada penique apostado te darán N-1 peniques. Si algún corredor es muy bueno o famoso por él pagarán 1/N-2 o 1/N-3, si es muy malo darán 1/N o 1/N+1. Suelen ser conservadoras, las sorpresas son habituales, y tienen a varios matones a sueldo para evitar que les roben o que alguien haga trampas sin su consentimiento. Obligan a pagar por adelantado y dan un recibo a cambio. Sólo puede haber una casa de apuestas por pista de carreras, si hay más estarán en guerra.

Las apuestas que aceptan suelen ser: ganador, si se acierta el ganador se paga lo habitual; colocado, si el caballo queda primero o segundo pagan la mitad; doble, si se acierta el primero y el

	Corto recor.	Largo recor.
Velocidad	F1 + 1/2.F2	F1 + F2
Campo a través	F1 + F2	F1 + 2.F2

Tabla 3 – Factor total



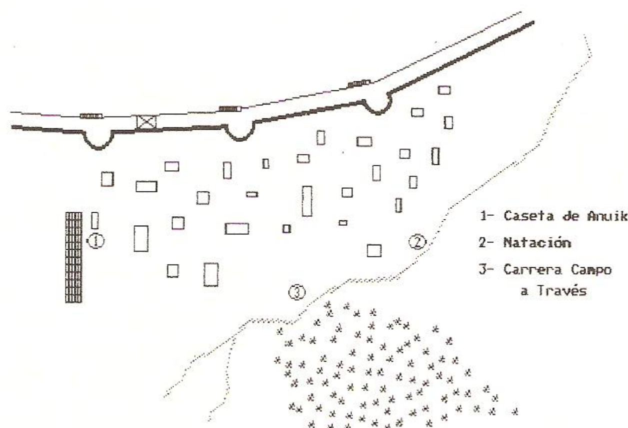


Fig. 2 - Feria de Mayo en Ulaba

segundo pagan como si los dos hubieran ganado. Por ejemplo, Trancos paga 1/8 y Camarada a 1/5, Primitivo apuesta 100p. a ganador Trancos, 50p. a Camarada colocado y 1000p. a doble primero Trancos y segundo Camarada. La carrera la gana Trancos y después queda Camarada, entonces Primitivo gana 100*8 + 50*2.5 + 1000*13 = 13925p. Si hubiera ganado Camarada y luego Trancos sólo conseguiría 125p.

Los premios

Salvo en algunas carreras de prestigio, el motivo principal para participar en una carrera es lograr el premio que haya para el ganador. Los premios que se den dependerán de la importancia de la carrera. No hay límite al premio que se quiera dar, pero el Master deberá tener en cuenta que si el premio es grande los participantes serán muy buenos.

Si las carreras son en una pista perteneciente a una casa de apuestas éstas pagarán una bolsa de dinero al ganador. Aproximadamente la cantidad será el 5%-10% de los beneficios que obtengan por las apuestas en esa carrera. En una gran pista la bolsa puede ser importante (y los corredores muy buenos).

En una carrera popular los premios suelen ser trofeos, antes que dinero. Estos trofeos pueden ser de cualquier tipo: armas, animales, símbolos, etc. De nuevo el valor del trofeo dependerá de la importancia de la carrera.

Las trampas

Allí donde se juega el dinero aparecerán los tramposos. Las trampas pueden ser muy variadas, pero las más habituales son los tongos. Se trae un corredor que parece nulo y se le inscribe en la carrera, las apuestas se ponen en su contra y entonces sus amigos apuestan mucho dinero a su favor. A la hora de la carrera el corredor, que es muy bueno, vence, ganando un montón de dinero. Esto hace mucho daño a las casas de apuestas que están siempre vigilantes y no suelen ser compasivos con los que hacen este tipo de jugada sucia. Estos tramposos suelen escapar lo más rápidamente posible de la ciudad, una vez recogido su dinero.

El Master puede sacar cuantas trampas quiera, aunque los PJ deben tener siempre posibilidades de observarlo si van a salir perjudicados. Damos otra forma de hacer trampas en el ejemplo final.

Feria de Mayo en Ulaba

Los jugadores han llegado a la famosa ciudad de Ulaba atraídos por su renombrada feria y la gran carrera de caballos que se celebra. La feria dura tres días y pueden aprovechar la ocasión para cambiar su equipo, buscar saldos o meterse en un buen lío.

La feria de la ciudad está instalada extramuros, en diversos barracones se ofrecen los productos habituales de una feria. Además existen varias actividades programadas y ciertas atracciones, ver figura 2.

1) Caseta de Anuik: todos los días y cada hora desde las 11:00 hasta las 18:00, Anuik organiza aquí una carrera de conejos. Al acabar una carrera se acerca a un feriante y le compra 5 conejos, que coloca en sendas jaulas. Durante la hora siguiente acepta apuestas 1/4 sobre quien será el ganador. La carrera es de velocidad y corto recorrido. El Master la representará con una cuadrícula de 5×12, los conejos los sacará con el método aleatorio para un MOV de 8. Anuik puede hacer trampas ya que tiene 2 conejos escondidos con un MOV real de 11, cuando alguien apuesta mucho dinero por un conejo, él pega el cambiazo sacando uno de sus conejos preparados por otro por el que la gente no haya apostado. Para percatarse un PJ debe obtener éxito crítico con una tirada de Otear, si por alguna razón algún jugador dice que va a vigilar a Anuik el éxito sólo deberá ser especial.

2) Natación: el segundo día a las 13:00 se celebra una prueba de natación. Participarán 10 nadadores (met. aleatorio) más los PJ que lo deseen y sepan nadar. La clasificación de la competición es campo a través y corto recorrido. Se tomará un MOV de 6, aunque en realidad sea 0,5. Por el gran número de participantes se hará una pista de sólo 6 cuadrados. El premio será una bolsa de 200p para el ganador. No hay casa de apuestas.

3) Carrera campo a través: el tercer día a las 17:00 se celebra la gran carrera de caballos, presidida por el Gobernador de Ulaba. La carrera es campo a través y de largo recorrido. Participan cinco corredores de Factores 28, 29, 31, 31 y 32. Las apuestas están 1/4 para todos. Si algún PJ, con un buen caballo y habilidad en Montar, desea participar lo podrá hacer y el de Factor 28 no participará. Las apuestas pueden modificarse en este caso. La pista la damos en la figura 3, el río forma un obstáculo de dificultad Factor*2. El premio para el ganador es un grueso brazalete de oro con pequeñas joyas engastadas valorado en 3000p. el segundo se lleva un brazalete de plata valorado en 500p●

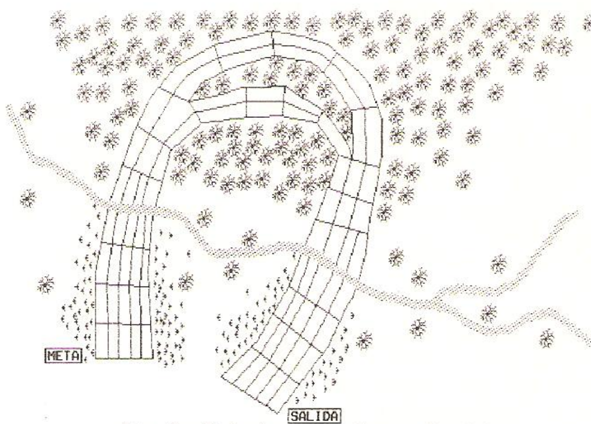


Fig. 3 - Pista de carrera Campo a Través

PRINCIPE VALIENTE

LA DAGA DE PLATA

Joaquín Micó

Tipo de Episodio:
Auxilio. Se puede ejecutar varias veces, basta con variar el nombre del caballero feudal y la demanda de éste. Tiene la característica de que se introduce un concepto nuevo en el juego, la C.A. (Capacidad Auditiva).

Comienza con:
Vuestro señor feudal os ha hecho llamar a su castillo para encomendaros una misión que requiere vuestra total discreción. Sin daros mayor explicación, os pide que le traigáis antes de tres días, una daga de plata que está en un arcón de la cámara privada de Lady Champers, en el castillo de la familia de la dama. Os pide que guardéis en secreto vuestra misión y os promete 100 monedas de oro (a repartir entre los aventureros) si recuperáis la daga sin que Lady Champers se de cuenta de nada. Uno de vosotros pregunta el porqué unos caballeros deben actuar como simples ladrones, y vuestro señor feudal os pide que confiéis en él, y que aunque no puede explicaros el motivo, la misión es muy importante para la estabilidad política del condado. *Si uno de los aventureros intenta rechazar la misión será amenazado por el señor con el destierro, por lo que a regañadientes acabará aceptando (o será desterrado del condado, y con ello del episodio).*

Nombre: Conde Nereu de Newcastle.

Acompañado de:
Mientras habláis con él, de nadie. En el castillo conviven su servidumbre, su familia y algunas tropas.

Usar también:
Naturalmente a Lady Champers, a su padre, Lord Champers y su guardia personal, siervos, criados, y una dama de compañía. En un episodio alternativo se puede utilizar también un criado ciego que descubre a los aventureros.

Situación:
El Conde Nereu está casado con una princesa de Escandia, el padre de la cual regaló la daga al conde tras la boda de ambos, como señal de alianza entre los dos nobles. Al cuarto día de empezar vuestra misión, el noble de Escandia llegará a Newcastle para visitar a su hija. Si el conde no es capaz de recuperar la daga para poder mostrársela, puede estallar la guerra, un rey vikingo no perdona afrentas de este tipo. Sobre todo porque el destino de la daga es poco honorable: El conde regaló la daga a Lady Champers tras una noche de amor y vino. Pero Lady Champers tampoco parece dispuesta a devolver la daga y, aunque debe de mantener en secreto que la posee para evitar que su propia familia la repudie, no desea desprenderse de lo que ella considera una prenda de amor. *El narrador debe mantener esta información en secreto, pero puede revelar diferentes fragmentos de ella si los aventureros intentan averiguar el porqué de su misión preguntando en el pueblo (ya se sabe, las habladurías de los campesinos siempre encierran alguna verdad), o incluso Lady Champers puede darles alguna pista si los descubre (aquí los aventureros podrían exigir su silencio a cambio de no hablar de la daga al padre de la dama). Si acaban su misión con éxito, pero sin saber nada del motivo de la misma, el narrador puede hacer que el conde les dé las explicaciones oportunas, si no quere dejarlos en la inopia.* Claro que también puede inventar un episodio nuevo que trate de la indagación de los personajes sobre la razón de la misión; e incluso los aventureros pueden intentar desenmascarar a un noble tan poco honrado que engaña a su mujer, confunde a una joven y enamorada dama y pone en peligro la alianza con Escandia. Si los aventureros intentan esto deberán ser precavidos (el conde tiene esbirros algo estúpidos pero fieles hasta la muerte), justos (actuando en honor a la verdad y no en interés propio), imparciales y sigilosos (no se deben despertar sospechas por parte de nadie ni provocar una guerra con Escandia). Si se consigue el éxito en este segundo episodio, el premio para uno de los aventureros (el que consiguiera una mayor fama en su transcurso o en el total general) bien podría ser alcanzar el señorío del condado por aclamación popular. El título de conde, no obstante, dependerá de su fama y de la intervención en algún episodio posterior del Rey Arturo, el único que puede dar la carta condal, el documento que sirve para investir conde a un caballero.

Objetivo a Corto Plazo:
Conseguir la daga de plata y evitar que su suegro, el rey de Escandia, pueda sentirse agraviado.

Objetivo a Largo Plazo:
Seguir manteniendo el control de su condado y sus relaciones con Lady Champers o cualquier otra dama.

Actividad Planeada:
Conseguir que los Aventureros le saquen las castañas del fuego, o sea, la daga de plata del arcón de Lady Champers. De esta forma podrá continuar tranquilo en su castillo, sin guerra alguna y con sus aventuras extramatrimoniales. ¡Ah, la vida descansada de un conde! *Si el narrador lo prefiere, puede exagerar la actitud del conde, añadiéndole una dejación de su feudo, menosprecio a sus siervos e incluso puede pretender pagar menos de lo prometido a los Aventureros, una vez conseguida la misión (lo cual puede enfadar a los Aventureros y así, forzar la prolongación del episodio propuesta; pero se debe evitar que los Aventureros actúen exclusivamente por interés propio, al quedarse sin todo el oro prometido.*

Personalidad:
Altivo y orgulloso, como la mayoría de nobles. Parece sincero y honrado, pero no deja de ser una manera de conseguir sus propósitos. Es inteligente y tiene una gran oratoria, por lo que cuando un aventurero desconfíe de él, debe hacer una tirada simple con sus puntos de presencia (+ modificador de la propia oratoria si se posee esta habilidad, puesto que un buen orador conoce las técnicas oratorias y sabe descubrir lo que ocultan las palabras) para ver si es engañado o no por el conde (dificultad tres).

Efecto Especial:
Un uso de Inspirar Grandeza en una Persona y dos usos de Matar a un Enemigo en Combate (por lo que no conviene luchar contra él; al fin y al cabo es un conde con mucha experiencia militar).

Escenas

1. Presentación:
La misión de los aventureros, de hecho, comienza ante el castillo de Lord Champers, padre de Lady Champers y antiguo amigo del rey Arturo. Lo apropiado sería que los Aventureros se acercaran aprovechando la oscuridad de la noche. Apenas hay un par de guardias y no muy despiertos, la paz que reina en la zona no requiere una mayor vigilancia del castillo. alguno de los aventureros (el que reúna mayor puntuación entre las habilidades de agilidad y sigi-



lo, que pueden sumarse) debe hacer una tirada simple para saber si es capaz de entrar en el castillo sin ser visto, y ayudar a sus compañeros a entrar por algún medio, como por ejemplo abrir una trampilla que hay junto al foso, cerca de la casa del guardia. Un caballero con un uso de Encontrar Algo Escondido la vería sin problemas.

2. Dentro del Castillo:
Se trata de andar con sigilo e intentando no ser vistos ni escuchados. La cámara de Lady Champers está en el segundo piso de la Torre del Homenaje, y se puede encontrar sin dificultades. Los PNJ que puedan encontrar los Aventureros quedan a voluntad del Narrador, pero éste debe advertirles que no puede haber derramamiento de sangre, pues su misión debe quedar en secreto, y nadie en el castillo de Lord Champers puede considerarse un enemigo. A cada dos o tres acciones de los Aventureros dentro del castillo, uno de ellos (alternativamente cada vez) deberá hacer una tirada simple con su presencia + sigilo para saber si causa algún ruido (dificultad tres), y si lo causa, una segunda tirada para saber si es escuchado por algún personaje cercano. En esta segunda tirada el narrador asignará la *capacidad auditiva (C.A.)* según qué tipo de personaje/s se encuentre/n cerca. La C.A. es de 4 para un siervo, 5 para un soldado, 6 para un criado personal de la familia, 7 para un miembro de la familia, etc... hasta llegar a 10 por la propia Lady Champers en su cámara (8 en otra dependencia). El Aventurero debe hacer una tirada con su presencia más sigilo: si las caras superan o igualan el número de C.A. del personaje, no es oído; si no llega a dicho número debe hacer una tirada simple (presencia + agilidad, por aquello de los reflejos) para esconderse antes de ser visto, la dificultad (caras que debe sacar para tener éxito con la tirada) es igual a la diferencia entre su segunda tirada y la C.A. del personaje.

Ejemplo: Uno de los Aventureros, Sir Dillon, hace un ruido cerca de un soldado (C.A. 5) y en su tirada de monedas para no ser oído saca 3 caras, por lo cual deberá hacer una tirada simple para esconderse, con una dificultad de 2 = 5-3=2.

Si fracasa en su intento de esconderse es visto por el personaje, y a partir de aquí la acción debe tener en cuenta este hecho, dependiendo el resultado de qué personaje es el que ve al Aventurero y de la actitud o reacción de éste. Por supuesto, un Aventurero con el Efecto Especial de Esconderse, puede hacer uso del mismo, pero siempre antes de hacer la tirada de monedas equivalente.

3. En la cámara de Lady Champers:
El arcón se encuentra cerca de una ventana, y no resulta muy difícil de abrir (¡cuidado con hacer ruido!). En la habitación no hay nadie, pero Lady Champers o su dama de compañía, e incluso ambas, pueden entrar en cualquier momento si los Aventureros hacen ruido o tardan demasiado en salir. El narrador puede elegir diferentes posibilidades dependiendo del tiempo que pretenda hacer durar el episodio.

4. Desenlace:
Los Aventureros deben salir del castillo sin ser vistos. Si han conseguido llegar hasta aquí no vale la pena acabar con el éxito de su misión ahora, excepto si se empeñan en echarla a perder con alguna idea estúpida (como robar unos caballos y huir a galope o alguna otra majadería). Lo normal es que intenten salir de la misma forma que entraron, consiguiéndolo con una tirada simple sin factor de dificultad (Esto no es algo arbitrario, al fin y al cabo ya saben exactamente cómo conseguirlo).

5. Final, o tal vez no...:
El final llega cuando la daga es entregada al Conde Nereu, pero a estas alturas el Narrador ya sabe lo bastante del episodio como para complicar la historia o continuarla. (Si no es así, vuelve a leer después de visitar a tu oculista).

Conde Nereu de Newcastle

Fama: 10.000
Músculo: 4
Presencia: 4
Habilidades: Armas, 5. Batalla, 3. Agilidad, 1. Caza, 1. Cortesía, 2. Cultura, 1.



Equitación, 2. Justas, 2. Oratoria, 4.

Rasgos: Colérico. Caballeroso. Orgulloso. Ambicioso. Egoista. Si el Narrador lo desea, Tacaño.

Posesiones: Al ser un conde posee todo cuanto hay en su castillo y es señor feudal de todas las posesiones del condado, incluyendo los seres humanos, si no sabes de qué va esto del señorío feudal pregunta a tu profesor de historia o infórmate en una enciclopedia. A efectos del juego sus posesiones directas son: Armadura mágina (+4 en combate), espada pesada (+1 en combate a pie), espada normal, caballo de guerra (+2 monta y combate), Joyas y vestido de lujo (+2 presencia).

Totales en combate: 11 con su espada (con modificadores si es a caballo, en batalla, con su armadura, etc...), 8 en reyerta.

Lady Champers

Fama: 2.400
Músculo: 2
Presencia: 4
Habilidades: Agilidad, 1. Artesanía, 1. Cortesía, 2. Destreza, 1. Equitación, 2. Encantos, 5.

Ragos: Arrogante. Codiciosa de la buena vida. Enamoradiza. Crédula. Confiada y fiel al Conde.

Posesiones: Un arcón lleno de cosas, entre las cuales se encuentra la daga de plata. Un candelabro de oro, joyas, un vestido ligero de gasa azul claro, tarros de perfume sobre una mesilla, y cualquier otro objeto personal en su cámara.

Dependiendo del propio Narrador su introducción o no de otros personajes, las características de éstos quedan también a su elección, teniendo en cuenta lo explicado en el episodio y dándoles valores medios en sus habilidades y atributos. El padre de Lady Champers, por ejemplo, deberá ser un individuo noble y de gran fama, debido a su antigua amistad en el rey Arturo, pero algo mayor para tener habilidades altas de Agilidad o Reyertas. Si el Narrador no tiene tiempo o ganas de complicarse la vida, puede asignar a estos personajes los mismos o parecidos valores que poseen algunos personajes similares ya creados en el manual del PRINCIPE VALIENTE.



MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA MALDICIÓN DE ALVOE

Los PJ's son conducidos a la región de Thudaur a través de las Montañas Nubladas, donde un guía silvano les acompañará hasta los bosques de Thudaur. Allí deberán recoger unos objetos élficos que pertenecen a Tharandil y llevarlos al Bosque Negro. –Ver viaje–.

Javier Gómez

La llegada a Tal-Da-Tum (ciudad mayor de la zona y núcleo de la organización política y religiosa en la zona –en lo que respecta a los elfos–) es mucho más fría de lo que sería normal, teniendo en cuenta que vienen del Bosque Negro. Después de ser presentados al caudillo sindar –Elender– notarán un ambiente tenso entre un grupo de elfos sindar y un grupo de nobles silvanos y Elender. También observarán una reciente sepultura perteneciente a un elfo sindar.

Al anochecer, un mensajero llega a las estancias de Elender anunciando que grandes grupos de trolls pululan en la frontera del bosque impidiendo la existencia de caminos seguros tanto de día como de noche, ya que algunos Olog-Hai figuran en dichos grupos.

Inmediatamente se dan órdenes para que compañías de exploradores elfos monten guardia permanente en prevención de posibles ataques. Al mismo tiempo Elender cuenta a los PJ's que los objetos élficos han sido llevados a Ost-In-Edhil –la fortaleza de los Eldar–. En previsión de posibles ataques demasiado poderosos, les mostrará el camino en el mapa (blanco y negro de Lórien).

Durante el camino pueden tener algún encuentro con patrullas de orcos de las montañas Nubladas, que han avanzado hacia el oeste en busca de granjas y pequeñas villas donde sembrar el terror después de su guerra con los enanos. Las patrullas tratan de conseguir aislar la comarca de Rhudaur, ya que es el punto siguiente donde Saurón pretende asestar el próximo golpe. El viaje durará 2 ó 3 días.

Una vez en Ost-In-Edhil, se apercibirán de la niebla mística que la rodea y protege de enemigos (aunque no de todos). En el interior de las ruinas de Ost-In-Edhil (ver mapa, página en color de Lórien) se encuentran emboscados 20 hombres, campesinos noroaccidentales contratados por Aelesar, líder de los sindar que están descontentos con Elender (aunque, Aelesar es un elfo, ha sido embaucado por agentes de Saurón con el fin de provocar la división entre los elfos y así hacer más fácil su conquista, ahora los agentes de Saurón han conseguido que Aelesar crea que los PJ's quieren saquear las ruinas por orden de Elender y así conseguir gran cantidad de objetos poderosos con los que poder gobernar para siempre sobre todo Rhudaur de manera tiránica y déspota).

Los famosos objetos son un arco y una corona. Elender explicará la localización a los PJ's en secreto, pero parece que las paredes oyen, y, a no ser que algún PJ's quiera expresamente asegurarse de que están solos –percepción con -40– no se percatarán de que están siendo escuchados por el hueco de una pared-pasadizo que ni el mismo Elender conoce. Por este motivo los 20 mercenarios –ver descripción más adelante– están esperando a los PJ's en el lugar adecuado: M3 (la casa de Celenbribor), donde todas las puertas de acceso están cerradas, pero, hay muchas aberturas en los muros producto del asalto orco a la ciudad durante la 2ª Edad.

La casa de Celembribor, ya no es lo que era. Todos sus más preciados tesoros han desaparecido, o bien robados o bien evacuados, a pesar de la dificultad de acceder a ella. El antiguo puente sobre el Siranón fue destruido en el ataque de 1697 S.E., por lo que para llegar se deberán utilizar las tres barcas que hay en la orilla (dos de ellas están saboteadas por los mercenarios y habrá que tirar percepción -20, para darse cuenta). En las barcas caben cuatro personas y su equipo, el Master tirará 1d6 para saber en que momento de la travesía comienzan los problemas de hundimiento, estos quedan reflejados en la tabla siguiente:

Número de personas	Peso superior hasta									
	150	175	200	250	275	300	350	375	400	425
1	A	A	A	A	B	B	B	B	C	C
2	A	A	A	B	B	B	C	C	C	D
3	A	A	B	B	B	B	C	C	D	E
4	A	B	B	B	B	C	C	D	E	F

A: sin problemas, la barca hace un poco de agua; tirada fácil de Maniobra Estática para no caer al agua.

B: pequeños problemas, la barca hace agua, hundimiento en 9 asaltos; tirada fácil de Maniobra Estática para no caer al agua.

C: problemas, la barca hace agua, hundimiento en 6 asaltos; tirada difícil de Maniobra Estática para no caer al agua.

D: problemas, la barca hace agua, hundimiento en 3 asaltos; tirada muy difícil de Maniobra Estática para no caer al agua.

E: la barca se hunde en 1 asalto; tirada muy difícil de Movimiento y Maniobra para no ser arrastrado al fondo.

F: la barca se parte por la mitad; tirada extremadamente difícil para no ser arrastrado al fondo y tirada difícil de nadar para alejarse del remolino.

Una vez lleguen a la casa de Celembribor, la encontrarán en un estado lamentable; puertas biertas, ventanas desvencijadas aunque no rotas, maleza abundante, etc. Deberán lanzar una tirada de Percepción con positivos o negativos.

–según hagan la tirada de Acechar/Esconderse– para enterarse que 10 mercenarios, desde la otra orilla se disponen a botar 3 barcas más para llegar hasta ellos. Una vez en el agua, los mercenarios remarán y dispararán flechas con un -10, hasta cruzar el río. mientras en las ruinas esperan otros 10 mercena-

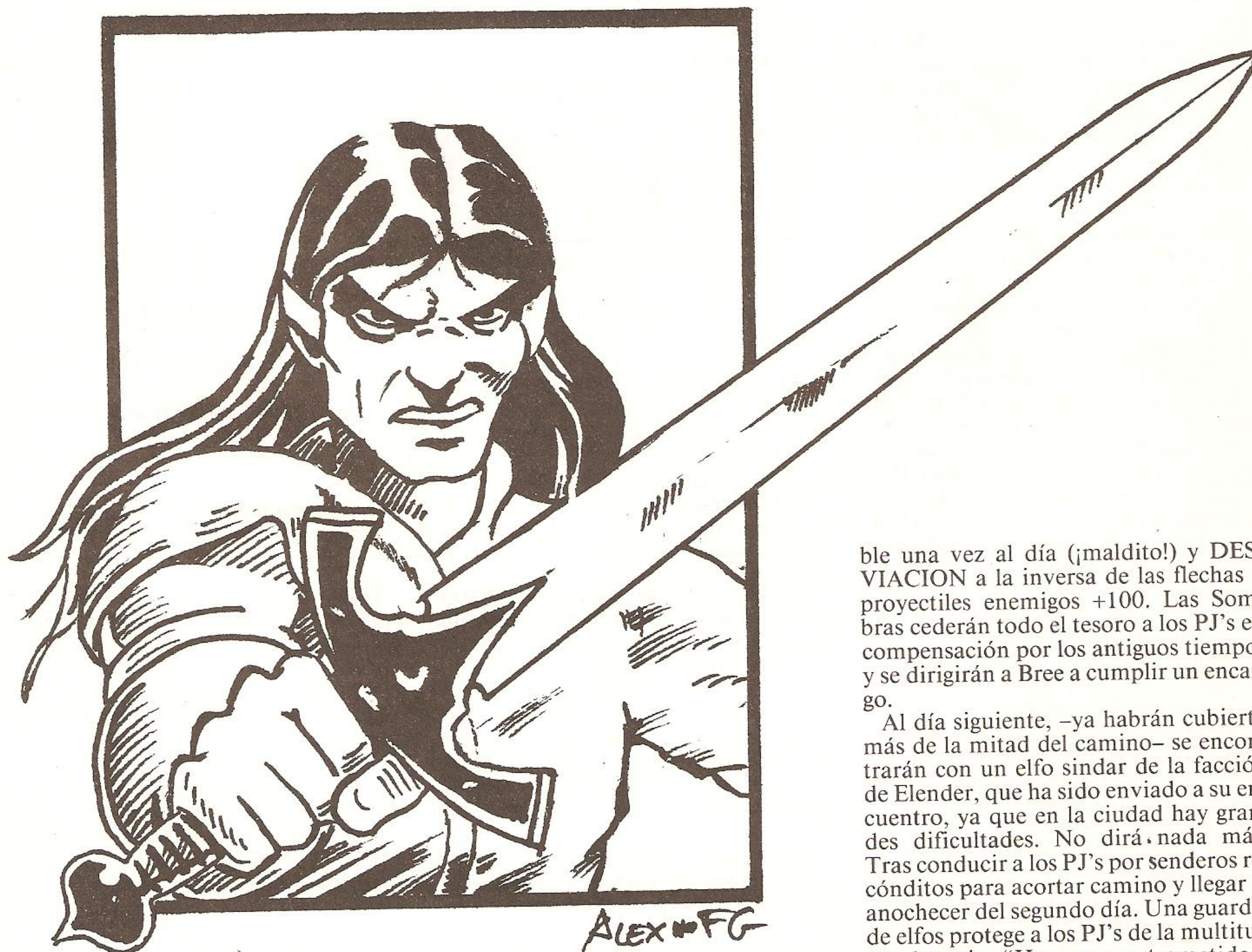
rios que tardarán 1D8 asaltos en atacar desde el primer asalto de reacción de los PJ's, además junto a los mercenarios se encuentran dos elfos partidarios de Aelesar, que sólo intervendrán en caso de correr riesgo de ser descubiertos o si la cosa va mal para los mercenarios.

Tras el combate, si todavía consiguen tenerse en pie

–deberían entrar en la casa, ver plano pág. 46–. Todas las puertas están abiertas y no hay ninguna trampa artificial, pero los años juegan una mala pasada a la construcción y algunos lugares de ella se han resentido, como la biblioteca donde sus estanterías ahora vacías han aguantado tanto peso que no han soportado el brutal manoseo de los mercenarios, por lo cual cualquier aventurero que haga cualquier tipo de registro (que no sea visual, exclusivamente) deberá realizar una tirada de MM exitosa para no recibir un golpe de la estantería derrumbándose (tabla de contudentes +40 ofensivos). Incluso la cripta ha sufrido el deterioro del río, de manera que si los PJ's intentan o consiguen derribar la puerta (la única cerrada en toda la casa, puesto que el arco y la corona se encuentran detrás de ella), se producirá un resquebrajamiento de la pared sur, debido al cual el agua lo inundará todo en 1D10+4 asaltos –se recomienda tirar en secreto–, también junto con el agua entrará un kraken pequeño que atacará al PJ más cercano a la pared donde se hallan los objetos (sur).

Tras abandonar Ost-In-Edhil, y durante el 2º día de viaje, al anochecer se encontrarán con el ataque a una caravana por parte de los orcos, un contingente de 12, que abandonan velozmente el camino para internarse en el abrupto terreno. Todavía un mercader gondoriano balbucea algo sobre un tesoro y la satisfacción de una venganza –los PJ's deben decidir si regresan a Tal-Da-Tum o posponen el regreso momentáneamente–; en caso de elegir la segunda opción deberán hacer una tirada de Percepción para encontrar las huellas de los orcos y otra de Rastrear para seguirlas. Tras no mucho caminar (Acechar/Esconderse para saber el ruido que hacen), verán que las huellas llegan a un campamento donde unos 12 orcos celebran la victoria a grito pelado, mientras que un grueso grupo de 30 esperan acechando a los lados del camino –en efecto es una trampa preparada por algún mercenario que ESCAPARA CON VIDA del combate del río–. Los PJ's serán emboscados y muertos si es preciso, pero en un momento crítico deben aparecer las "Sombras" (ver Los Asesinos de Dol-Amroth, Gotran ha sido liberado del influjo de Sauron y ahora no es más que un ladrón junto a su banda, neutral y enemigo de los orcos).

Cuando los orcos hallan perdido 15 ó más individuos huirán, aunque sólo para reagruparse más tarde y dar caza a los PJ's y a las Sombras, desde luego no los alcanzarán. En el campamento orco, al lado de la tienda mayor encontrarán el producto de las correrías orcas: 400 mb, 50 mp, 18 mo, 1 ballesta +10 bo, 1 bastón con 1 conjuro de 5º nivel utilizable una vez al día (¡maldito!) y DESVIACION a la inversa de las flechas o proyectiles enemigos +100. Las Sombras cederán todo el tesoro a los PJ's en compensación por los antiguos tiempos y se dirigirán a Bree a cumplir un encargo.



Al día siguiente, –ya habrán cubierto más de la mitad del camino– se encontrarán con un elfo sindar de la facción de Elender, que ha sido enviado a su encuentro, ya que en la ciudad hay grandes dificultades. No dirá nada más. Tras conducir a los PJ's por senderos recónditos para acortar camino y llegar al anochecer del segundo día. Una guardia de elfos protege a los PJ's de la multitud que les grita "Humanos entrometidos"



y similares (se admiten calificativos más duros). Con una tirada con éxito en Percepción se darán cuenta que casi exclusivamente son sindar, y con un éxito absoluto se percatarán del brillo extraño de sus ojos, así como sus caras un tanto extrañas.

Tras dejar los caballos serán recibidos por Elender quien agradecerá a los PJ's su ayuda en nombre de Thirandir, se hará cargo de los objetos e instará a los PJ's para que abandonen Thudaur a la mañana siguiente. Durante la audiencia explicará que una serie de muertes asola la ciudad y que los sindar partidarios de Aelesar las achacan a la maldición de Aludë. Se trata de la maldición que perseguirá a los elfos si éstos pierden su carácter retraído y se relacionan sin desconfianza con otros que no son de su raza, tal como Thirandil y yo preconizamos, no así Aelesar que persigue el mando de la ciudad para actuar de manera totalmente contraria.

Durante la noche uno de los PJ's (un elfo o un dunedain en su defecto) recibe la visita de un elfo sindar de la facción de Elender que dice haber visto un silvano saltando la cerca que rodea su casa, y al no querer precipitar acontecimientos ha decidido no realizar ninguna acción que produzca algún arrepentimiento. Ha ido a ver a Elender para que pusiera manos en el asunto. Enseguida se ha enviado una patrulla pero no ha sido hallado, pero él sabe quien es...

El sindar, que se llama Yirzz, conduce a los PJ's durante la noche a través de los grandes árboles, saliendo de la zona de la residencia de Elender hacia la zona periférica donde habita la mayoría silvana hasta llegar a una casa. En ella hay un elfo silvano en trance nocturno, aunque Yirzz lo reconoce como el intruso. Si esperan un rato Amroth despertará y preguntará qué desean. Un percepción éxito descubrirá en Amroth un estado de «atontamiento» y un éxito absoluto dará a conocer una runa casi imperceptible en su párpado izquierdo. Inmediatamente reconocido por Yirzz como la runa de Aludë por lo que no puede dejar escapar un grito de asombro que resuena en la noche. Inmediatamente aparecen 10 guardias sindar con Aelesar a la cabeza, otra tirada de éxito absoluto en percepción descrubrirá la misma runa en el rostro de Aelesar, el cual pretende llevarse al silvano, detenido, cuando también aparecen un grupo de silvanos y tras momentos de gran tensión la guardia de Elesar se lleva detenido a Amroth. Tras un primer interrogatorio no dirá nada más que un «extraño sopor le invade cada noche y cuando despierta no recuerda nada».

En la casa es hallado un extraño cuchillo manchado de sangre que Amroth dice no haber visto nunca –una tirada de percepción informará que es un cuchillo tallado anormalmente, y si es un éxito absoluto o un éxito en M.E con el modificador de INT la información se alargará indicando que se trata de un cuchillo tallado especialmente para zurdos. Si los PJ's preguntan por Aelesar todo el mundo afirma que utiliza la derecha. Si le buscan nadie lo habrá visto, pero normalmente se halla cerca de Elender para protestar sus decisiones. Tampoco Amroth es zurdo, pero sin embargo sus ropas tienen algunos restos de sangre.

Aelesar se encuentra efectivamente junto a Elender aunque también está el consejero de Aelesar, Akalak –tirada de percepción y sólo con éxito absoluto– se darán cuenta que escribe con la mano izquierda las notas que dicta Aelesar. Si es atacado cogerá a Elender por el cuello y lo amenazará, sus ojos denotarán un brillo maléfico y un aura poco benigna para ser un elfo; no así Aelesar que, por el contrario, desenvaina su espada con el porte del paladín que va a hacer justicia, tras el primer ataque, Akalak lanza un rayo con un Bo + 50 contra Aelesar y arrojará a Elender hacia los PJ's.

Akalak huirá hacia abajo en dirección a las caballerizas, si consigue llegar allí (seguro) montará su caballo demonio camuflado e intentará la huida durante un buen rato hacia el este. Su objetivo es un campamento de urukhais situado estratégicamente para recibir la orden de ataque. Las armas de Tharandil han sido robadas y llevadas ante Tek un semiorco; jefe del campamento, como señal del inicio del ataque.

Mientras los PJ's salen tras Akalak sabiendo que se ha llevado las armas de Tharandhil, los elfos se han recobrado y se aprestan también a romper el cerco de trolls, saliendo tras los PJ's.

Antes de llegar al campamento, una patrulla de 3 uruk's y Tek interceptan a los PJ's. Si consiguen vencer, Tek se rendirá y dirá dónde están las armas, éstas están en el campamento custodiadas por 10 uruks y Akalak que lucharán hasta la muerte. Mientras tanto los elfos pelean contra los uruks y los trolls llevando las de ganar pero con grandes pérdidas.

Una vez acabada la batalla y el rescate de las armas, podrán comenzar el viaje de vuelta hasta el bosque negro con una escolta que los conducirá a las montañas y más tarde al bosque negro donde Thirandhil recompensará a los PJ's con:

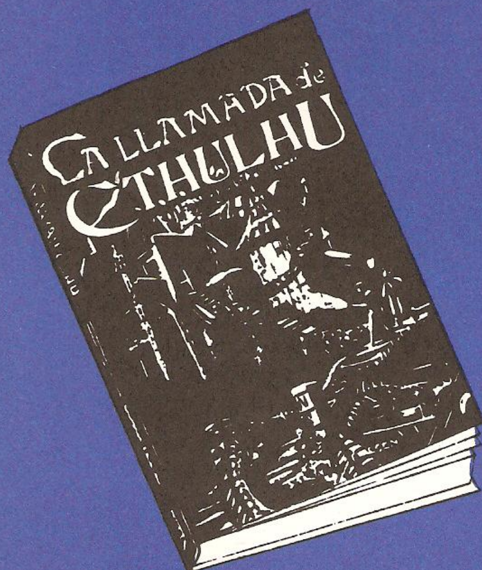
- Un amuleto con la lista de Vías de la Superficie de nivel 5.
- Una cota de cuero con un +5 en Movimiento y Maniobra.
- Un hacha a dos manos +15 BO.
- Un amuleto con +3 puntos de poder con lista Conocimiento de los Objetos de nivel 5 (para bardos).
- Una capa gris +30 acechar/esconderse.
- Una espada larga +20.
- Una bolsa con 30 MO

Dramatis Personae:

	VEL	PV	CA	BD	AT	ARMA	
Orcos débiles (10 emboscados y 12 en el campamento)	MR +CI(10)	35	S/A	25	35	CI(12) A.COT	
Orcos medios 15 emboscados	MR	60	C3	30	60	CI	
Orcos grandes	MR	85	CM	30	60	EA	
Jefe orco	MR	100	CM	50	80	EA	Su espada está encantada e inyecta una dosis (cada vez que hace crítico) de Uraana de 3 a 30 puntos de vida, nivel 6.
AKALAK	MM+30	90	SA	50	100	EC	Lleva yelmo
TEK	+5	110	ce	40	80+10	Maza combate	Lleva yelmo

LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el horrible universo de los Mitos de Cthulhu...





JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

